

DISEÑO DE UN OBSERVATORIO ON-LINE, QUE PERMITA LA REFLEXIÓN Y
EXPOSICIÓN DE LA PRODUCCIÓN DEL DISEÑO DE COMUNICACIÓN
(GRAFICO-VISUAL) EN EL SUROCCIDENTE COLOMBIANO

LORENA HERNANDEZ ESCOBAR

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2009

DISEÑO DE UN OBSERVATORIO ON-LINE, QUE PERMITA LA REFLEXIÓN Y
EXPOSICIÓN DE LA PRODUCCIÓN DEL DISEÑO DE COMUNICACIÓN
(GRAFICO-VISUAL) EN EL SUROCCIDENTE COLOMBIANO

LORENA HERNANDEZ ESCOBAR

Pasantía en Investigación para optar al título de Diseñador de la Comunicación
Gráfica

Director
JAIME LÓPEZ OSORNO
Arquitecto

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2009

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica

JAIME LÓPEZ OSORNO

Director

Santiago de Cali, 22 de Mayo de 2009

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	8
INTRODUCCION	9
1. PLANTEAMIENTO GENERAL	10
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA	12
2. OBJETIVOS	13
2.1. OBJETIVO GENERAL	13
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
3. JUSTIFICACIÓN	14
4. ASPECTOS TEORICOS Y CONCEPTUALES	16
4.1. FUNCIONES DEL MEDIO IMPRESO	16
4.2. MODELO COMUNICATIVO	21
4.3. PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE DISEÑO ¹	22
4.3.1. Principios Perceptivos	23
4.3.2. Principios de la forma	26
5. CONTEXTO GENERAL	30
5.1. EL CIBERESPACIO Y EL DISEÑO DIGITAL (EN LA COMUNICACIÓN GRAFICO – VISUAL)	30
5.2. UN NUEVO ENTORNO DE DESARROLLO PARA LA HUMANIDAD	31
5.3. EL CIBERESPACIO: OTRA NOCIÓN DE REALIDAD	32
5.4. INTERFAZ GRAFICA DE USUARIO	33
5.5. LA MATERIALIDAD – INMATERIALIDAD DE LAS INTERFACES	34
5.6. DISEÑO DE INTERFACES EN CONTEXTO	34
5.7. USABILIDAD	35

¹ Principios basados en el libro Universal Principles of Design: a cross-disciplinary reference, W. Lidwell, K. Holden, J. Butler, Rockport publishers, 2003

5.7.1. Factores que garantizan la usabilidad de una aplicación	36
5.8. WEB 2.0: CREACIÓN DE CONTENIDOS POR PARTE DE LOS USUARIOS.	41
5.9. SISTEMAS CON ESTRUCTURAS COOPERATIVAS	42
5.9.1. Los Blogs	43
5.9.2. Los Wiki	44
5.9.3. Los Folcsonomias	44
6. MARCO CONTEXTUAL INSTITUCIONAL	45
6.1. QUIÉNES ESCRIBEN SOBRE DISEÑO EN LATINOAMÉRICA Y COLOMBIA	45
6.2. ¿POR QUÉ EN EL GRAU?	45
6.3. ¿POR QUÉ EN INTERNET?	47
7. DESARROLLO Y DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA	49
7.1. INDEX	49
7.1.1. Secciones del Index	49
7.2. PAGINA DE CONTENIDO	52
7.2.1. Secciones de las páginas de contenido	52
7.2.2. Elementos de las páginas de contenido	54
8. CONTENIDO Y FUNCIONAMIENTO	74
8.1. CONTENIDO INFORMATIVO	74
8.2. CONTENIDO PRINCIPAL	75
8.2.1. Galería Exposición	75
8.2.2. Propuestas de Investigación	77
8.2.3. Invitado especial – artículo	77
8.2.4. Artículos para todos	78
8.3. CONTENIDO SECUNDARIO	78
8.3.1. Agenda	78
8.3.2. Descargables	79
9. PROYECCION	80
9.1. PROYECCION ACADEMICA	80
9.2. PROYECCION PROFESIONAL	81
10. REQUERIMIENTOS	82
10.1. ESPACIO FISICO	82
10.2. TALENTO HUMANO	82
11. ALCANCE DEL OBSERVATORIO	83

12. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	84
12.1. BENEFICIOS	84
12.1.1. Beneficios a nivel académico	84
12.1.2. Beneficios a nivel social.	84
12.1.3. Beneficios a nivel profesional	85
13. BIBLIOGRAFIA	86

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1. Index o página principal con la sección “Galería de Diseño” seleccionada	51
Imagen 2. Index o página principal con la sección “Invitado Especial” seleccionada	52
Imagen 3. Interfaz paginas de contenido identificando secciones	54
Imagen 4. Visualización de interfaz de contenido identificando los diferentes elementos que la componen	56
Imagen 5. Visualización de interfaz de contenido con algunas modificaciones en la ubicación de los elementos	56
Imagen 6. Galería de Diseño	58
Imagen 7. Proyectos de Investigación	60
Imagen 8. Invitado Especial	62
Imagen 9. Artículos para todos	64
Imagen 10. Visualización de una parte de la interfaz de contenido en donde se muestran ciertas herramientas que nutren la experiencia de usuario	66
Imagen 11. Visualización de una parte de la interfaz de contenido “que es”	69

Imagen 12. Visualización de una parte de la interfaz de contenido “registro”	70
--	----

Imagen 13. Visualización de una parte de la interfaz de contenido “búsqueda”	73
--	----

LISTA DE ESQUEMAS

Esquema 1. Las funciones del medio impreso en relación a los factores que intervienen: el soporte y el usuario	17
--	----

Esquema 2. Modelo comunicativo	21
--------------------------------	----

Esquema 3. Relación entre “lo diseñado” y el usuario en procesos de generación y captación de mensajes en donde intervienen variables formales y variables perseptuales	22
---	----

RESUMEN

En el diseño gráfico del sur-occidente colombiano se reconocen tres dimensiones en las que este tiene injerencia: la académica, la profesional y la empírica, a partir de esta referencia se plantea la construcción de un observatorio Web que permita el reconocimiento de las similitudes y divergencias de la producción gráfica de estas tres dimensiones de manera indirecta y que facilite el reconocimiento de las mismas entre la comunidad del diseño. Dicho observatorio pretende ofrecer espacios de reflexión y debate frente a los diferentes problemas de comunicación que pueden ser reconocidos y sus diferentes resultados gráfico-visuales. Teniendo en cuenta lo anterior, es primordial entender la importancia que tiene la participación de la comunidad en la construcción de conocimiento y cultura dentro de un contexto determinado, la opinión pública en espacios de lectura abierta permiten la apertura de espacios de opinión o de encuentro donde la comunidad artífice del diseño pueda tener la posibilidad de reflexionar acerca de su práctica. De esta forma, se plantea el diseño de un observatorio local que permita hacer un paneo de la producción gráfica del suroccidente colombiano e invite a la discusión y preocupación sobre la práctica, , y que además de constituirse como una herramienta expositiva de soluciones gráficas, cumpla la función de documentar el proceso de diseño (o proyecto) que dio como resultado la forma gráfica expuesta, de esta manera es posible identificar y calificar el proceso en términos de resolución a un problema con una mirada académica clara y estructurada.

INTRODUCCION

Frente a la problemática que se evidencia en la demanda de espacios de opción frente a la práctica del diseño de comunicación gráfico visual, se plantea “diseñocolectivo” como un portal web que permite la participación activa de los usuarios que conforman la comunidad del diseño de comunicación (gráfico - visual) bien sea por formación o por intereses de otro tipo. Dicha participación pretende conformarse como una muestra de la producción alrededor de esta área del conocimiento, en tanto variables estéticas como en producción intelectual se refiere.

1. PLANTEAMIENTO GENERAL

1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

A diferencia de otros países de Latinoamérica, en Colombia la reflexión hacia el diseño de comunicación (grafico – visual) y su producción es austera. La escasa o nula existencia de espacios que permitan la exposición de la producción del diseño de comunicación (grafico – visual) por parte de quienes se insertan en las diferentes dimensiones en que este tiene aplicación (profesional, empírica y académica) y su respectiva reflexión ante esta producción, por parte de la comunidad que consume y produce el diseño, ocasiona que este se perciba como una práctica netamente comercial, haciendo caso omiso al su carácter social, que sugiere una relación directa y optima entre el usuario y lo diseñado, entendiendo que este proceso permite al usuario interactuar en el espacio y, de alguna manera, sugiere comportamientos o decisiones.

Por lo anterior, la pretensión del observatorio es contar con un espacio de reflexión que determine tendencias de producción y consumo del diseño de comunicación. La creación de un espacio como este posibilita posteriormente hacer una consideración teórica de la postura de la comunidad en general frente al diseño de comunicación (grafico – visual) entendiendo que este está inmerso en las practicas diarias de la cotidianidad del ciudadano. Ahora bien, es preciso aclarar que el receptor primario de este material es una persona que hace parte de la comunidad del diseño de comunicación por varias razones, su interés por el mismo determinará el uso de la herramienta (observatorio) y estar inserto en la práctica del diseño le dará parámetros para evaluar la experiencia como usuario de la herramienta.

- Palabras clave: Diseño de Comunicación, Diseño Gráfico, nuevas tecnologías, web 2.0, TIC's, comunidades en Internet, espacios virtuales, estado del arte, dimensiones del diseño, interfaz de usuario, ciberespacio, cibernautas, hipertexto, hipermedios interactivos, multimedios.
- Información relevante para la solución del problema: El inminente carácter social del diseño debe ser retroactivo. El diseño es una disciplina mediadora

entre lo diseñado (tangible e intangible) y un usuario, que ayude al mismo a interactuar con los espacios y las situaciones que lo circundan, sugiriendo comportamientos y transformando datos en información valiosa;

El aspecto verdaderamente importante del diseño es su proyecto y los pasos que posibilitan la resolución de un problema, no las posibles resultantes visuales.

- Sub-problemas: El diseño no es comercial ni mediador de ventas aun cuando su consumo sea la premisa de su inserción en la vida cotidiana².

El diseño requiere de espacios de reflexión y exposición que permitan evidenciar el panorama de la producción del diseño de comunicación (grafico – visual) y su aceptación entre la comunidad que lo consume y la comunidad lo produce³ en el suroccidente Colombiano.

Es preciso que se creen discusiones acerca del diseño de comunicación y su injerencia en la vida social, por parte de la comunidad del diseño propiamente dicho, más aún de manera local, y no desde disciplinas afines que hacen sus aportes a partir de enfoques semióticos, antropológicos, psicológicos, etc.

Es preciso entender la importancia que tiene el proceso o proyecto en la resolución de problemas de comunicación.

- Condiciones para resolver el problema: Ejecución de una interfaz grafica dotada de las condiciones necesarias para proporcionar un adecuado uso de la herramienta, motivación por parte de la comunidad del diseño ante la publicación de material producido en el observatorio, motivación por parte de la comunidad de diseño ante la crítica constructiva o el planteamiento de debates.

² Diseño y Comunicación, teoría y enfoques críticos, Cap. Diseño Gráfico, ¿un orden necesario? MARIA DEL VALLE LEDESMA, Ed. Paidós, Pág. 40 - 75

³ Comunidad de diseño: diseñadores, académicos del diseño, comunicadores, estudiantes de diseño, empíricos dedicados a la producción del diseño, profesionales del diseño, otros profesionales con perfiles afines al diseño de comunicación.

1.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

PREGUNTAS PROBLEMA

Pregunta problematizadora: ¿Cuáles son las características de contenido y forma con las que deba contar una plataforma on-line que permita la interacción de la comunidad del diseño frente a la exposición de su producción?

Partiendo de lo anterior, es posible sugerir los siguientes cuestionamientos:

¿Cuáles son las características formales, y variantes visuales apropiados que deba tener un sitio web tipo wiki para que este cumpla a cabalidad con su objetivo de brindar una experiencia de intercambio de opinión y producción al usuario?

¿Cuál sería el contenido o la información de un sitio web tipo wiki que permita generar interés entre los posibles usuarios y cómo sería dispuesta en una interfaz gráfica?

¿Cuál sería una dinámica de generación de nuevos contenidos y por tanto, actualización de los contenidos de un sitio web tipo wiki que generen visitas nuevas y renuentes entre los usuarios?

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

2.1. OBJETIVO GENERAL

Facilitar la participación de la comunidad del diseño con el contenido del sitio por medio de un observatorio on-line, que cuente con variables visuales, de contenido y uso dispuestas para tal fin.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificación de las características grafico-visuales apropiadas para proponer el diseño formal de un sitio web tipo wiki, que cumpla con la función de exponer, informar y proponer espacios de reflexión de y para la comunidad del diseño.

Identificar cómo y cuáles son las preferencias e intereses de las personas a las que se dirige la creación de esta herramienta, con el fin de ofrecer un contenido de atractivo y novedoso.

Generar dinámicas de actualización de contenidos y renovación de la información que permitan generar visitas nuevas y frecuentes por parte de los usuarios.

Consolidar un espacio a nivel institucional al interior de la Universidad Autónoma de Occidente, enmarcada en el proyecto del centro de producción Autonomedia, que genere dinámicas de trabajo académico unificado.

3. JUSTIFICACIÓN

El diseño de comunicación, en su teoría y en su práctica, se ha constituido en una dinámica de alto impacto social, en especial y para este apartado, en el suroccidente colombiano. La incidencia de sus mensajes es evidente y el sector económico⁴ al que este pertenece es cada vez mayor. En dicho sector económico muchos son los profesionales a fines que hacen parte de él, convirtiéndose en una amalgama de innumerables resultantes visuales que responden tanto al tipo de profesional que aborda los procesos de diseño, como a la metodología empleada para ofrecer una posible solución y, por supuesto, a los problemas comunicativos en sí mismos. Lo que sugiere que posiblemente no todos los problemas que el diseño de comunicación pueda resolver, sean idealmente abordados por el mismo tipo de profesional, entendiéndose profesional en este caso, a aquel que se dedica a resolver problemas comunicativos por medio de mensajes grafico-visuales, y que puede inscribirse dentro de las tres dimensiones mencionadas a continuación.

Así pues, se identifican tres tipos de dimensiones en las que el diseño de comunicación (grafico - visual) tiene injerencia: la dimensión académica, que responde a profesionales que hacen parte de la comunidad académica y que al mismo tiempo, reflexionan acerca de los mensajes grafico visuales y lo practican como actividad económica paralela; la dimensión profesional en la que se enmarcan todas aquellas personas que su actividad económica es estrictamente el diseño de comunicación (grafico – visual) con fines comerciales y que, generalmente, tiene estudios profesionales en pregrados afines; y por último, la dimensión empírica que hace referencia a personas que producen diseño de comunicación (grafico – visual) a partir de experiencias, vivencias, sensibilidades estéticas personales, etc. y que no tienen bases teorías estructuradas para abordar un problema de comunicación, pero que la resolución de estos se constituye como su actividad comercial.

Lo anterior ofrece un gran abanico de posibilidades para proponer espacios en los que puedan confrontarse las resultantes visuales a nivel morfológico, sintáctico, metodológico y funcional de las diferentes dimensiones, con un

⁴ durante el año 2005 la industria gráfica creció en el 3.8% en su producción, esto gracias al crecimiento presentado en los productos editoriales, publicitarios y comerciales; generando una balanza comercial superavitaria, de US\$ 194,64 millones.

enfoque académico que permita dar cuenta del estado del arte de la producción de diseño de comunicación (grafico – visual) en el suroccidente colombiano con muestras reales, haciendo uso de las nuevas tecnologías y la infinita plataforma que ofrece el Internet para la oferta de este espacio (observatorio).

4. ASPECTOS TEORICOS Y CONCEPTUALES

La sintaxis de la imagen se refiere a todas aquellas acciones, actividades y funciones que intervienen en el proceso de percepción y reconocimiento de las formas y que las hace reconocibles (percibir, comprender, contemplar, observar, descubrir, reconocer, visualizar, examinar, leer, mirar) este proceso da lugar a la afabilidad visual, entendiendo esto como el repertorio de signos y símbolos de los que se vale la comunicación visual para que, al unirlos, se conformen estructuras más complejas que comuniquen ideas. El proceso de sintaxis de la imagen hace referencia a pensamiento inductivo a partir de la simple identificación de objetos, mas adelante interviene el pensamiento deductivo y ese uso de los símbolos para dar contexto a lo que es visible⁵.

4.1. FUNCIONES DEL MEDIO IMPRESO

Con el fin de abordar el diseño desde la mayor cantidad de ángulos posibles para ofrecer la mejor solución a un problema comunicativo, es posible considerar que existen funciones del medio impreso que evalúan su desempeño a partir de la relación del soporte-usuario y el mensaje-objeto diseñado⁶.

⁵ La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual, Donis A. Dondis, 1973 Editorial Gustavo Gili, 10ª edición 1992

⁶ Notas de clase

Esquema 1. Las funciones del medio impreso en relación a los factores que interviene: el soporte y el usuario.



Fuente. Elaboración del autor.

Entiéndase impreso, no como la técnica de transferir tinta de unos datos sistematizados a un papel o soporte, sino la impresión como la proyección de un mensaje configurado o estructura diseñada, sobre un soporte determinado cualquiera que este sea, sin importar su funcionamiento o mecanismo de proyección. En este orden de ideas es posible considerar que la impresión puede darse tanto en medios materiales (analógicos) como medios inmateriales, de carácter virtual (digitales) tales como una pantalla.

- **Función Referencial:** La función referencial es la relación entre el objeto diseñado y el mensaje, en donde, a partir de códigos visuales la información es la representación del mensaje que la herramienta pretende transmitir a un usuario determinado. Hace alusión a las características de las que se vale el usuario para que la función de la herramienta se valide a través de su uso, es decir, que este debe contar con características formales que permitan relacionar directamente las formas con la intención, es decir, que permita denotarlas. El uso puntual de significados arraigados a la tradición permite este nivel de representación, en donde el margen de interpretación es bajo y no retraer el “mal uso” de las formas, con la firme intención de evitar todo tipo de confusiones entre el mensaje y la realidad codificada.

Así pues, es posible identificar esta función a partir de varios principios. Primero: la función básica de la herramienta como elemento o material de consulta, referencia directamente la intención con los datos consultados. Segundo: la información siempre referencial desde todo tipo de clasificación y datos relacionados con lo expuesto, bien sea producción grafica, intelectual, artículos, etc. La herramienta cuenta con un carácter inminentemente

referencial por su mismo funcionamiento. Tercero: la trayectoria del internet y la proposición de información para un sitio web, es decir, que la validación del uso frecuente de elementos de contenido que sugieren el uso es inminentemente referencial, un menú por ejemplo, será de determinadas maneras porque corresponden a una propuesta que garantiza ya su denotación como menú, herramienta que me traslada de un lugar a otro del sitio web.

- **Función emotiva:** La función emotiva hace referencia a los juicios subjetivos de quien percibe los mensajes, a partir de variables morfológicas dispuestas para tal fin o que configuradas generan una intención comunicativa que va más allá de la forma misma y requiere de su interpretación para dar continuidad al mensaje.

En este caso, existen varias características formales que apelan a los juicios subjetivos del receptor, por ejemplo el cabezote de la página, que sugiere la existencia de información más importante que otra, jerarquizándola para ponerla, de alguna manera, en un lugar “privilegiado” dentro de la composición, lo que sugiere que aquello que ahí se ubica representa mayor importancia y tiene un peso visual mucho mayor, característica que se trata a partir del color, de la ubicación y del orden de lectura, además de la permanencia del mismo a lo largo de la navegación por una sección determinada del sitio.

Los colores, por ejemplo, cumplen funciones connotativas en la medida en que estos tienen cierta intención comunicativa de neutralidad en algunos casos. Mientras que en otras ocasiones funcionan más como un recurso que genera unidad entre elementos, resaltos y cambios de información.

Otro ejemplo claro, se evidencia en la diferenciación de menús, en donde, por medio de la diagramación y la distribución de los elementos, es posible diferenciar la información y emitir criterios de importancia o relevancia de una información frente a otra, tanto por los campos visuales que esta genera como por la movilidad de la información a lo largo de la navegación en el sitio.

- **Connotativa o conminativa:** Esta función hace referencia a la apariencia del objeto con respecto a un referente que le dé cualidades de uso, funcionamiento o incluso, de intención a partir de las nociones previamente concebidas de los objetos y su forma en cuanto a sus niveles perceptuales (arquetipos perceptuales) lo que significa que el “cómo” el usuario interviene o manipula la herramienta, radica en la cantidad de referentes que se le ofrezcan para que haga uso adecuado de ella, por ejemplo “ayudas visuales”, datos, íconos,

imágenes, etc. De esta manera es posible garantizar que la información dispuesta en la herramienta se accedida de manera correcta.

En este caso se evidencia esta función, de manera más relevante, en la concepción que existe de foros en Internet, lo que sugiere que la dinámica participativa es, por defecto y óptimo o mejor funcionamiento, una información o contenido a partir del cual se desata una serie de comentarios de quienes lo leen o lo acceden. Aun cuando esté dotado del estilo gráfico del sitio, que le da continuidad gráfico y unidad visual, las características formales que sugieran el uso, deben estar enmarcadas en herramientas que previamente han generado dinámicas similares y que su permanencia ha reiterado el acierto de esa propuesta de uso.

De la misma manera, a lo largo de la herramienta y como característica de los entornos virtuales⁷, la representación del mundo real en un “no lugar” o realidad paralela (entendiendo paralela porque se vive de manera similar pero con dinámicas de ejercicio y soporte diferentes es su totalidad), esto significa, que por ser la herramienta, un entorno virtual, debe esta ser dotada constantemente de elementos referenciados del mundo real para dar mejores niveles de uso y acceso, puesto que el aprendizaje se da de manera previa y lo que se modifica es el entorno en el que se aplica.

- **Función Fática:** Hace referencia al hecho de poder, de alguna manera, cerciorarse anticipadamente, por medio de la propuestas graficas y conceptuales estructuradas, que el mensaje llegará de manera eficiente o como se tiene planeado. Luego de haberse planteado esto, es preciso pensar en aquello que genere la permanencia o fidelidad del usuario en una pieza determinada. De manera concluyente, son entonces los elementos que garantizan la atención del usuario y posteriormente generan interés y avalan su permanencia en el uso o manipulación de la pieza.

Adicional a esto, es importante tener en cuenta los ritos sociales y en función de estas, la especificación de lo que se dice en determinado contexto, es necesario evaluar el tipo de lenguaje tanto semántico como gráfico con el fin de disminuir las interpretaciones erróneas que se presenten por carencia o inexistencia de contexto que o dote de sentido.

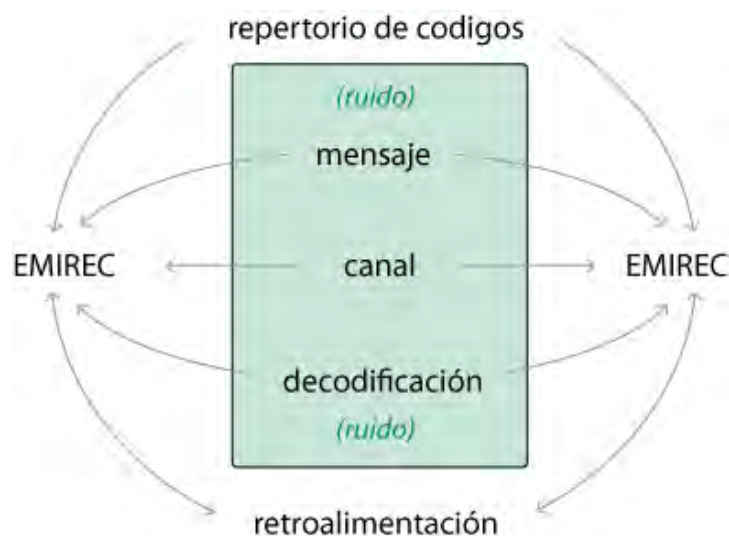
⁷ Ver punto X, capítulo, sintaxis, Diseño Digital y entornos virtuales

Esta función se evidencia en la información dispuesta para el usuario en determinados momentos de la navegación, es decir, no todo el contenido se presenta constantemente al usuario, sino que esta se dispone de manera organizada a lo largo de la navegación y en cuanto sea pertinente.

En cuanto al contexto, la intención comunicativa es que los elementos gráficos determinen la estética de sitio, y que presenten la información de manera clara y organizada, pero que no compitan con el contenido, es decir, que las características estilísticas no condicionen la información sino que, por el contrario funcione simplemente como vehículo entre el usuario y su accionar dentro de la herramienta. Además, el carácter gráfico del observatorio le proporciona en sí mismos información compleja, así que la limpieza y simplicidad del diseño juega un papel fundamental para propiciar el buen uso y acceso a la información.

- **Función Estética:** La estética del observatorio proviene de su funcionalidad y uso. En la primera, se sustentan las decisiones de diseño y las variables gráficas que en este intervienen. En la segunda, se define la colocación y distribución de los elementos de la página, respaldados estéticamente por variables que definen la unidad gráfica de la herramienta y que se sustentan mediante conceptos de color, estilos e intenciones comunicativas.
- **Función Metalingüística:** Definir el sentido de los signos que corren el riesgo de no ser comprendidos, responde a los códigos que se superponen para apoyar el sentido de los mensajes, esto se evidencia por ejemplo, en los iconos, en donde cada uno está respaldado por un texto que de alguna manera lo ancla a un significado y reduce el margen de error ante una interpretación errada por parte del usuario. Otro ejemplo de la intervención de la función metalingüística es el uso de textos de ayuda cuando existe la posibilidad de que el usuario se confunda frente al contenido, generalmente aparece en las opciones que implican una relación directa de la herramienta con el usuario generando contenido.

4.2. MODELO COMUNICATIVO



Esquema 2. Modelo comunicativo.

Fuente. Jean Cloutier

Jean Cloutier plantea un nuevo modelo comunicativo que propone a todos los elementos que intervienen en el proceso de emisión, recepción, y codificación de mensajes, como entes interactivos que pueden intercambiar roles, posiciones y funciones. Bajo este paradigma es posible entender la comunicación como un proceso en constante cambio, condicionado por una serie de factores externos, un modelo maleable por excelencia. Propone un nivel mas dentro de los convencionales modelos de comunicativos, un modelo en que el emisor y el receptor superan las capacidades de dichos modelos y propone “entes” intercambiables condicionados por los self-media o “automedios” pues para Cluotier, la comunicación ha sobrepasado el fenómeno de masas (mass-media) para convertirse en un fenómenos mucho más personal, concibe entonces al Emirec, como aquel que transforma los medios y los mensajes y no los medios que condiciona la comunicación.

Para el desarrollo y la generación de contenido de este observatorio, es preciso entender el carácter no lineal de la comunicación que en este se produce. Resulta no menos apropiado el planteamiento de este modelo dado el carácter multiusuario que se maneja.

A continuación se hace un breve desglose de elementos claves para la comprensión de este modelo aplicado al desarrollo teórico del observatorio.

- Emisor – Receptor “EMIREC”: Tanto para la publicación de material como para lectura o exploración y navegación en el observatorio, el “emirec” son los usuarios reincidentes en el sitio web, quienes, de manera objetiva, se constituyen dentro del grupo de “profesionales” que producen mensajes grafico – visuales desde las tres dimensiones mencionadas anteriormente: dimensión académica, profesional y empírica; quienes publican material y también opinan al respecto.
- Canal: En este punto, es posible establecer que el canal que existe entre los “emirec” está representado directamente en la plataforma web on-line que consiga el material de las personas que publican, opinan y usualmente, generan el contenido, y que dispone de los elementos necesario para garantizar una experiencia de uso grata para quien navega y “usa” el sitio.
- Ruido: Públicos con bajos niveles de apropiación de las nuevas tecnologías, cibernautas con poca o nula experiencias en el manejo de herramientas on-line.
- Repertorio de códigos (codificación/decodificación): Temáticas propias de diseño de comunicación grafico – visual. Además, un lenguaje grafico propio de herramientas como foros y saleas de chat, que permiten el uso de las funciones que tiene el usuario para subir contenidos
- Mensaje: Debates acerca de la producción de mensajes grafico – visuales de diferentes tipos de profesionales o de personas que “hacen” diseño desde cualquier dimensión (académica, profesional y empírica)
- Retroalimentación: El proceso de retroalimentación es lo que dinamiza el contenido del sitio, en tanto se publique material, así mismo habrá foros al respecto, opiniones y debates.

4.3. PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE DISEÑO⁸

Esquema 3: Relación entre “lo diseñado” y el usuario, en procesos de generación y captación de mensajes, en donde intervienen las variables formales y las variables perceptuales

⁸ Principios basados en el libro Universal Principles of Design: a cross-disciplinary reference, W. Lidwell, K. Holden, J. Butler, Rockport publishers, 2003



Fuente. Elaboración del autor.

El proceso de diseño de cualquier tipo de instrumento o elemento tangible o intangible, es necesario tener en cuenta dos tipos de variables que estructuran la relación del usuario con “lo diseñado” considerando las condiciones necesarias para la proposición de objetos diseñados usables.

Estas variables son entonces **variables perceptuales**, cuando dan cuenta del comportamiento y desempeño del usuario en función de “lo diseñado” y que considera sus facultades para percibir los mensajes, los entornos o los espacios, (lo diseñado). Y **variables formales**, que dan cuenta del desempeño de lo diseñado en función del usuario, teniendo en cuenta características propias de su materialidad o intención comunicativa (en el caso específico del diseño de comunicación gráfico – visual).

De esta manera se establecen principios que optimizan el uso de lo diseñado, es decir, la relación del usuario con una interfaz, entendiendo interfaz como un “dispositivo” que ofrece las herramientas necesarias para disponer la información de manera accesible al usuario, es entonces la composición de interfaces la que condiciona las experiencias del usuario, y serán estas buenas o no, de acuerdo a la correcta combinación de variables perceptuales y formales dentro del proceso de diseño de un objeto, un espacio, un mensaje, etc.

4.3.1 Principios Perceptivos

- **Accesibilidad:** Definición: Los objetos y los espacios deben ser diseñados para ser usables, es decir, para optimizar el acceso a la información proporcionada por el objeto con el mínimo de modificaciones y por la mayor cantidad de gente posible.

Aplicación: este principio se desarrolla desde varios frentes. Inicialmente el acceso se genera a partir del diseño de interfaces graficas sencillas, que no generen inconvenientes en el tiempo de descarga y que a su vez, no compita contra la grafica del material expuesto. Por otra parte la accesibilidad, vista desde el punto de vista de funcionamiento, se garantiza por medio del uso de atajos para llegar a la información que puede resultar de notable interés para el usuario.

- El Color. Definición: El color, en el diseño, cumple varias funciones, atrae la atención, agrupa elementos o diferencia tipos de información, indican significados o simplemente contribuyen a la estética del diseño. En la aplicación del mismo, debe tenerse presente factores como la cantidad de colores a utilizar, la combinación de colores, la saturación y el simbolismo cromático.

Aplicación: el color en la herramienta tiene injerencia desde dos objetivos, el primero responde a funciones meramente estéticas que generan un impacto visual agradable mediante el uso de dos colores principales en escalas de negro similares y sus respectivos tonos análogos de manera extensiva para textos y demás elementos diagramáticos y de composición. Por otro lado, el color atiende a principios de función generando resaltos y énfasis para información importante como un sistema jerárquico. En cuanto a la significación del color, se usan los tonos verdes y azules, en una gama alta. El primero (verde en sus análogos con el amarillo) generan permanencia y valores seguros, como también evoca la estabilidad en sus análogos al amarillo; es complemento, se presenta el color azul, uno de los colores más aceptados en todo el mundo, y las combinaciones que contengan este tono tienden a transmitir confianza aun cuando evocan un mensaje de autoridad, lo que se atenúa con la combinación con el verde, el azul siempre sugiere firmeza y fuerza.

- Loop de retroalimentación: Definición: La relación entre las variables de un sistema, deben ser consecuentes con un evento de retroalimentación en el funcionamiento de la herramienta y en tiempo real, modificando así eventos y acciones futuros

Aplicación: la retroalimentación es quizá el elemento más importante dentro de sistemas que requieran la interacción del usuario como factor fundamental para el desarrollo del mismo y se constituye como un hilo de navegación. Esta se ve representada en la herramienta con los roll-over y cambios de cursor para cada elemento que enlace otra información. La interfaz responde siempre a cada acción del usuario, de esta manera se

genera una acción que condiciona una nueva reacción, y de manera sucesiva es posible precisar las acciones en tiempo real.

- Diagrama de Gutenberg: Definición: Este diagrama describe los patrones generales que rigen el orden de lectura del ojo humano mientras buscan información distribuida uniformemente dentro de un espacio, interfaz o bloque de información. Hace referencia al orden de lectura occidental, de izquierda a derecha y de arriba abajo.

Aplicación: Este principio aplica como se indica, generando un orden de lectura que inicia en la parte superior izquierda, en donde se ubica, estratégicamente, el logotipo del portal (“diseño colectivo”) seguido de una bienvenida que varía su contenido según la sección en que se ubique el usuario, estos dos elementos se unifican como un bloque visual inicial. Seguido aparece información relevante acerca del portal en general (en el caso del índice, la información más destacada) y en las cada una de las páginas principales de cada sección, un breve resumen de lo que debajo de desglosará. Esta parte superior termina, en el caso del índice, con un formulario que permite iniciar sesión y ofrece la opción de registrarse para aquellos que no pertenezcan a la comunidad del portal. Posteriormente se procede a desarrollarse el contenido hacia abajo, hasta finalmente terminar con los datos de contacto y demás información de orden legal.

- Ley de Hick: Definición: El tiempo que tarda la toma de decisiones aumenta proporcionalmente con cantidad de alternativas que le ofrece la una interfaz o artefacto al usuario.

Aplicación: el uso excesivo de opciones para que la interfaz ofrece al usuario puede complejizar la navegación y aumentar el índice de deserción del sitio (en este caso). Para evitar esto, se ha propuesto una clasificación de los contenidos de acuerdo al accionar del usuario en cada una de ellas, es decir, las posibilidades y el tipo de intervención del usuario con el contenido. Adicional a esto, se han propuesto temporadas que responden a temáticas en la que el diseño de comunicación (gráfico – visual) se ha desarrollado en mayor medida, esto último con el firme propósito de reducir la cantidad de posibilidades y controlar de alguna manera la navegación del usuario por la herramienta, aun cuando esta le permite navegar por todo lo anteriormente expuesto aun cuando está fuera de temporada.

- Modelo mental: Definición: Los usuarios suelen entender mejor la interacción de un sistema o su papel dentro de la herramienta basados en

representaciones mentales desarrolladas por las experiencias y vivencias previas.

Aplicación: la herramienta desarrolla su navegación a partir de recursos previamente sugeridos por herramientas similares, por ejemplo los menús y su respetiva diferenciación (principal –constante- y secundario) y roll-over. La distribución general de algunos elementos claves como el logotipo, el contenido y los datos de contacto. Herramientas como formularios, blogs y sus opciones de publicación de comentarios, uso de ventanas emergentes para ver imagen en tamaño real, etc. Cabe mencionar que muchos de estos ejemplos, validan su uso y previo conocimiento valiéndose de la tecnología suministrada para lograr el funcionamiento de la herramienta.

- Regla de tercios: Definición: Es una técnica de composición y diagramación en donde un medio es dividido en tres partes, generando así una posición estética ideal para los elementos principales de una composición.

Aplicación: la visualización completa de la interfaz se da en un área determinada (1024px X 768px)⁹, el tercio superior corresponde al cabezote, elemento constante a lo largo de la navegación que consigna de manera resumida lo que se desarrolla en el resto de la interfaz.

4.3.2. Principios de la forma

- Regla 80/20: Definición: Propone que un alto porcentaje de efectos en cualquier sistema es causado por un bajo porcentaje de variables que varía aproximadamente en una proporción de 80 por 40.

Aplicación: En el caso específico del diseño de interfaces gráficas de usuario es posible definir esta relación en términos de espacio – funciones (o accesos), lo que sugiere que idealmente, el 80% de la información clave para navegar y usar la interfaz, tales como menús, atajos y enlaces especiales debe estar en un 20% del área diseñada.

- Sectorizar: Definición: Es una técnica que combina muchas unidades de información en un número limitado de secciones o unidades bajo criterios de características similares, con el fin de recordar la información más fácilmente

Aplicación: este principio se aplica de dos formas, tratando de conservar unidad tanto gráfica como conceptual. Por un lado, la información se

⁹ Resolución promedio con la que los usuarios visualizan la pantalla de su computador en la actualidad. Cabe mencionar que la ley de tercios se plantea a partir de estas dimensiones, sin embargo el uso de scroll o barra de desplazamiento depende de la cantidad de contenido que se genere tras el desarrollo de un tema en una sección determinada.

sectoriza en una parte superior, que contiene toda la información relevante de la sección en que se ubique el usuario; y una parte inferior en donde se ubica el contenido principal de cada sección y que a su vez, está dividida para el índice, tres sectores, dos de ellos constantes (extremos derecho e izquierdo) con los últimos comentarios hechos por los usuarios (este contenido es constante) una sección central en donde se encuentran el contenido principal con lo más destacado de cada sección, y un último sector, en donde se encuentra el contenido secundario. De igual forma, las páginas principales de cada una de las secciones presentan, en su parte inferior, un tratamiento similar, en la parte izquierda se ubican elementos que refuerzan la navegación y le dan opciones alternativas al usuario, y en la parte derecha (área mayor, dos tercios aproximadamente) se ubica el contenido principal de cada sección.

- **Principio de verificación:** Definición: Es una técnica que previene acciones no deseadas por medio del requerimiento de una verificación de acciones antes de ser ejecutadas.
Aplicación: este principio aplica en cada una de las opciones que tiene el usuario de publicar cualquier tipo de información, dándole la oportunidad de deshacer o reevaluar la decisión que ha tomado bajo una previa confirmación.
- **Consistencia:** Definición: Los niveles de usabilidad de una herramienta o de un sistema, son más altos cuando partes o características similares son usadas de maneras similares, es clave conservar una linealidad gráfica que ubique al usuario en el entorno el tiempo que dure su interacción con la herramienta, sin embargo, se debe tener en cuenta que el mal uso de elementos consistentes pueden comprometer el desempeño de la herramienta.
Aplicación: este principio aplica en el momento en que el diseño procura la linealidad gráfica, es decir, que se conserve una unidad en la apariencia de la herramienta a lo largo de la navegación aun cuando navegue por tipos de información muy diferente en cuanto a su contenido, disposición y diagramación. Lo que constituye al diseño como un planteamiento consistente, con dinámicas de funcionamiento constantes y limitaciones y autonomías de uso verificables.
- **Ley del “encaje”:** Definición: Se plantea a partir del hecho de que el tiempo requerido para acceder a un objetivo es una función del tamaño del mismo y la distancia de la “posición” actual respecto al objetivo.

Aplicación: Este principio es clave para la proposición de los botones y palabras que referencian un enlace. Se proponen entonces áreas de acceso grandes o pequeñas según sea la importancia que tengan estas dentro de la navegación. Así como también se procura que la cercanía entre elementos que contienen enlaces y botones no sea muy prolongada.

- Categorizar de la información: Definición: Existen tres formas de organizar y la información: por categoría, por tiempo, por locación, por orden alfabético y por continuidad. En este caso, la información está organizada, en fusión del uso de la herramienta y por sub-categorizaciones, por categorías o temáticas

Aplicación: este principio se aplica en dos momentos, el primero, en la forma general como la información se clasifica, primero, la información es clasificada por temáticas y estas tienen una duración determinada; y la otra, clasifica el contenido de la temática en cuestión dependiendo del tipo de información que se consigne en cada sección y el uso y/o relación que tiene el usuario con está, es decir, lo que puede hacer con la información que le suministra la interfaz. Ambos ordenamientos están clasificados por categorías o temáticas. En adición, existe una herramienta de búsqueda, en donde es posible organizar la información y los resultados de acuerdo con varios criterios, por temáticas, por orden alfabético, por tiempo de publicación.

- Desventaja de la Flexibilidad – usabilidad: Definición: El nivel de flexibilidad de un sistema aumenta en tanto disminuye el nivel de usabilidad del mismo
Aplicación: el carácter comunitario del sistema que genera el contenido de esta herramienta, sugiere que las posibilidades del usuario deben ser limitadas aun cuando al herramienta le ofrece muchos niveles de participación, de esta manera, las acciones del usuario son mucho más controlables sin restarle capacidad de exploración a su experiencia. Así pues, el condicionamiento de las acciones que el usuario puede realizar, se refleja en altos niveles de usabilidad para el usuario por parte de la interfaz, puesto que las opciones que se le ofrecen son tan variadas que el usuario verdaderamente puede sentir que está haciendo uso de lo que la herramienta dispone para él.
- Ciclo de vida: Definición: Un producto o un servicio progresa secuencialmente a través de cuatro estados de existencia: introducción, crecimiento, madurez y descenso.

Aplicación: este principio puede referirse en la herramienta cuando se plantean las temáticas por temporadas, estas tendrán siempre un ciclo de vida que se evidencia por la participación y actividad de los usuarios, ciclo que se prolonga nuevamente ante el planteamiento de una nueva temática. Por otra parte, y siguiendo este mismo principio, es posible determinarlo con la exposición de contenido del usuario, este también tendrá un ciclo de vida que dependerá del impacto (positivo o negativo) que genere frente a los usuarios que dan sus opiniones.

- **Divulgación Progresiva:** Definición: Una estrategia para el manejo de información compleja es ofrecer al usuario únicamente los datos requeridos en un momento determinado de la experiencia de uso.

Aplicación: aunque la herramienta pretende ofrecer al usuario información relevante de otras secciones de manera constante, es preciso que esta se presente en cuando sea pertinente o lo que resulte relevante y cumpla con la función primaria de darle otras opciones de exploración y navegación al usuario. De esta manera se insinúa cual puede ser el hilo conductor de la navegación del usuario sin coartar su proceso autónomo, entendiéndose como una estructura no lineal.

5. CONTEXTO GENERAL

El diseño de herramientas, aplicaciones, sitios web y en general, el diseño digital para plataformas digitales on-line, se restringe por ciertas características físicas, tecnológicas, temporales, sociales, espaciales, por el marco en el que se estructura. La sociedad de la información abre una brecha importante en el desarrollo del diseño de comunicación (gráfico – visual) en estas nuevas áreas y da parámetros para su uso, desempeño y tratamiento, lo que a su vez genera nuevas dinámicas de acople del diseño de comunicación en soportes digitales, más allá de como ha sido concebido en soportes tangibles e interfaces físicas. Así pues es necesario entender conceptos claves de estas nuevas estructuras textuales.

5.1. EL CIBERESPACIO Y EL DISEÑO DIGITAL (En la comunicación gráfico – visual)

El diseño digital nace de una imperante necesidad de hacer de los entornos virtuales espacios más habitables, es decir, más usables. Tras la concepción de interfaz gráfica, y entendiéndose esta como “el espacio donde el diseño formaliza el lenguaje para facilitar el uso”¹⁰, aparece el diseño como el interlocutor fehaciente entre el usuario y su accionar, condicionando así sus comportamientos, sugiriendo otros niveles de percepción, ejecución e interacción, haciendo del espacio virtual, un entorno tan real como la cualidad de ser reconocible.

Inicialmente, es preciso plantear el concepto de “lo digital”, y por este se entiende todo aquello que requiere de un sistema binario soportado en plataformas electrónicas que traducen dicho lenguaje en formas reconocibles, y que se proviene, etimológicamente del “como” acceder a esas formas reconocibles. Ahora bien, para que exista un proyecto de diseño digital, es necesario contar con ciertos elementos fundamentales:

Un espacio de percepción, es decir, identificable y reconocible, cultural y común, que en este caso, enmarcándose en el diseño digital, responde a la concepción de

10 Javier Royo, *El diseño Digital*, Ed. Paidós Diseño 03

“ciberespacio”, que se constituye como la “zona” en la que navegamos, en materia de Internet.

- Personas que accionen en el espacio, que son aquellos usuarios que navegan por el ciberespacio y que, de cierta manera lo “habitan” y se conocen también como “cibernautas”.
- Repertorio de códigos que garanticen los procesos de comunicación, y por tanto faciliten la navegación, para los usuarios o cibernautas.
- Un área susceptible a ser diseñada, será este el espacio que propicia la comunicación, la relación entre el medio y los usuarios y se conoce como “interfaz”.

Existen también otras condiciones que modifican el diseño digital y de alguna manera, lo conducen. Y es la plataforma física que lo soporta, es decir, el hardware, de este depende el “como” acceden los usuarios al ciberespacio y estipula las condiciones que debe tener el diseño digital para garantizar el uso y acceso a la información y que está en constante evolución. Y aun cuando este soporte se presenta de manera bidimensional, las actividades y dinámicas que en el ciberespacio se presentan, sugieren un medio multidimensional, en el que se simula hacer, de manera metafórica, todas aquellas cosas que en el mundo real existen, trasladándolas al mundo virtual.

5.2. UN NUEVO ENTORNO DE DESARROLLO PARA LA HUMANIDAD

Javier Echeverría sugiere que el desarrollo de la humanidad se ha dado en tres momentos diferentes y estos se representan en entornos, así pues, se sugiere que el primer entorno es el cuerpo mismo del hombre, que separa su interior del mundo exterior, y en donde la intervención del diseño es nula, puesto que no existe cosa alguna que pueda este mediatizar, este entorno se concibe como el espacio personal. Posteriormente aparece segundo entorno, que hace referencia a la relación de varios seres humanos con otros, en este entorno el diseño empieza a tener injerencia a partir de los artefactos, llamados también interfaces, de los que se vale el ser humano para la consecución de bienes a nivel común y colectivo, este entorno se concibe como espacio cultural (mediador de intercambio de experiencias y tradición). Y en un último momento se plantea el ciberespacio como el tercer entorno, en donde el diseño se constituye como imprescindible en la relación del usuario con el espacio, y se define como las relaciones de grandes

sociedades con otras, este entorno se concibe como el espacio virtual, donde la materialidad es una representación o simulación de lo que es real y tangible.

Es posible afirmar entonces que el diseño de comunicación aparece como el mediador entre el ser humano y el entorno circundante. Así pues, se entiende respectivamente, que en los entornos anteriormente mencionados, el papel del usuario y su relación con el exterior es ser, actuar e interactuar, y que en la medida en que la intervención del ser humano con los entornos, virtuales o no, sea mayor, de la misma manera será la participación del diseño como interfaz entre el usuario y un sistema.

5.3. EL CIBERESPACIO: OTRA NOCIÓN DE REALIDAD

El ciberespacio concibe dinámicas referenciales que modifican de existencia en tanto tiempo y espacio, es este quizá uno de los aportes más significativos de la inserción de la era digital como modificador del devenir y la historia de la humanidad. En el ciberespacio la noción de **tiempo y espacio** será tan intangible como la del “mundo real”, pero el uso y la determinación de juicios como “rápido”, en el caso del tiempo, ó “cercano” en el caso del espacio, sugieren otro tipo de momento o de entorno que, para ser evaluado, requiere de fundamentos propios de su funcionamiento. Incluso, la lectura no lineal de textos no lineales como característica principal del diseño digital y para Internet, es que toda la información está disponible y es propensa a ser usada y accedida en cualquier momento de la experiencia del usuario en simultánea y tantas veces como este desea, lo que nos sugiere concepciones del tiempo que va mas allá de la medición de eventos sucesivos que tienen lugar en un espacio determinado. El tiempo y el espacio reevalúan su papel y sus implicaciones dentro del ciberespacio. En este orden de ideas, el diseño hace su aparición en este medio virtual, con la responsabilidad social de hacer el ciberespacio mas usable, bajo el precepto de la interfaz de usuario como el artefacto diseñado que posibilita las relaciones entre el medio y el usuario, en una traducción contante del mundo real trasladado a un entorno virtual, en donde la materia ya no es materia y la concepción de lo “no corpóreo” se hace cada vez mas cotidiana pero tan real como todo lo tangible.

En el ciberespacio, la noción de realidad se transforma, lo real no es ya palpable ni tangible, lo real va mas allá de la corporeidad de las cosas y se valida mediante la consideración de que real es todo aquello que se entiende y en la medida de su uso o contacto. De marea más relacionada, en el ciberespacio, la apariencia es

realidad¹¹. Así pues, lo que en el ciberespacio se produce son simulaciones de la producción en la realidad con un alto contenido icónico¹²

De la mano del diseño digital, viene de manera exclusiva para el ciberespacio, la hipertextualidad como parte de las nuevas formas de la lingüística para entender los nuevos lenguajes del ciberespacio. Esta se constituye como la base para la navegación en Internet, hace referencia a ese algo que hay más allá del texto y su lectura, como comúnmente se conoce, y que permite hacer una lectura no lineal de los espacios, en donde las barreras o los límites entre un texto y otro se desdibujan cada vez mas. El hipertexto ha dotado a la imagen, al sonido y a todos los elementos que no son meramente texto, de cualidades comunicativas tan o más significativas que las palabras mismas.

5.4. INTERFAZ GRAFICA DE USUARIO

“Una interfaz humana es la suma de los intercambios comunicativos entre la computadora y el usuario. Es lo que presenta información al usuario y recibe información del usuario¹³” esta es quizás una definición muy acertada de lo que es una interfaz en el contexto del diseño de comunicación, y es de acuñar, que el término “computadora” puede revelar dimensiones más allá de la materialidad. La propuesta de nuevos sistemas interactivos en espacios inmersivos suponen consideraciones que van más allá de la corporeidad y de la concepción de la interfaz como una extensión humana, de sus acciones. Sin embargo, esta apreciación se ajusta bastante a lo que a diseño digital y sitios o portales web compete.

No obstante, es pertinente acuñar ciertas características o definiciones de interfaz, que permitan clarificar su aplicación en los medio digitales y en la Internet, además de ampliar el espectro de la concepción que existe de interfaz.

El diseño de interfaces se inserta como una dimensión creativa y propositiva entre que limita con el diseño industrial dadas los juicios ergonómicos a los que hay que atender, y con el diseño grafico por el tipo de información y comunicación que debe transmitir. En este sentido, y de manera muy general, una interfaz es una extensión del cuerpo humano y de su capacidad de accionar cosas, es un puente entre un artefacto y el usuario y posibilita su uso, por ejemplo, la perilla de una puerta puede considerarse una interfaz desde tres puntos de vista: primero, el

¹¹ Meredith Briken, *Virtual Worlds: no interface design*, 1992

¹² Tomás Maldonado, *lo real y lo virtual*, editorial Gedisa, 1999

¹³ *Human Interfaces Guidelines: The Apple Desktop Interface*. Addison-Wesley, Reading, 1987

carácter extensivo de las capacidades físicas humanas, como una extensión de su mano, que permite accionar una serie de engranajes; segundo: desde la acción resultante del accionar humano: el destrabe de la puerta a causa de la acción previa del usuario; y tercero: la reacción de la puerta cuando esta finalmente se abre.

5.5 LA MATERIALIDAD – INMATERIALIDAD DE LAS INTERFACES

Teniendo en cuenta lo anterior, es posible caracterizar el entorno circundante como una interfaz en sí misma, que se compone a su vez de más interfaces con incidencias menores o mayores. Por ejemplo el timón y de un carro, un teléfono, la perilla de una estufa, un radio, etc.

Resulta entonces no menos acertado considerar que los artefactos que nos rodean se constituyen en extensiones de la capacidad de acción humana y que cada accionar de la vida cotidiano está mediada por una interfaz, incluso se afirma que entre menos identificables sean estos, y es este orden, mas orgánica sea su relación con el artefacto, mayor será el éxito de la intervención del diseño con esa interfaz¹⁴.

En este orden de ideas, y contextualizando las interfaces en entornos digitales, y virtuales, es preciso llegar a entendiendo primero que el acceso mismo a esa interfaz grafica, normalmente conocida y soportada en una pantalla, está siendo accedida a su vez por otras interfaces como el mouse, el teclado, micrófono, cámaras web, etc. Finalmente se concibe al interfaz como el diseño de digital, basado en principios de percepción que se configuran para dar forma y uso a una información que se accede por Internet en la pantalla de un computador, cuyo centro de acción es el usuario, sus capacidades, su conocimiento y modelos mentales previos.

5.6. DISEÑO DE INTERFACES EN CONTEXTO

El diseño es diseño cuando los datos se organizan. Entre tanto son simplemente datos, lo que sugiere que el diseño de comunicación (grafico - visual) se constituyen en gran medida en la organización óptima de datos en un soporte o

¹⁴ Norberto Chaves, *El diseño invisible*, Editorial Paidós, 2005

pieza determinados, teniendo en cuentas variables de la forma, del usuario y del contexto, es este sentido, es diseño de información, y “lo diseñado” es interfaz del usuario con el mensaje, cualquiera que sea el soporte de este.

En el diseño digital y los entornos virtuales, la interactividad hace un pequeño giro. En medio reales, o mejor llamados, análogos, la relación de interactividad se en la relación entre el usuario, un artefacto, y la interfaz; en los entornos virtuales el artefacto es reemplazado por la información, por los datos, y en conjunción al diseño de la interfaz, estos se constituyen como el mensaje. El diseñador juega entonces el papel tanto de estructuración, diseño y visualización de la interfaz, como en el planteamiento de este, la jerarquización y organización de los datos, es decir, la proyección de la información, se constituyen como el trabajo más importante del diseño en entornos digitales.

5.7. USABILIDAD

Según la ISO (International Standards Organization) la usabilidad se define como: “the extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use – el grado en el que un producto puede ser usado por usuarios específicos para alcanzar objetivos determinados con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto específico para su uso”.

Así pues la usabilidad relaciona al objeto con la interface, con el fin de generar sistemas eficientes, efectivos, seguros, útiles, fáciles de aprender, recordables y se valida en la experiencia del usuario, es decir, mediante el uso y el acceso a la información.

Con el fin de garantizar altos niveles de usabilidad, es necesario tener en cuenta tres factores fundamentales sobre los cuales reposa la responsabilidad de una aplicación usable:

- El usuario: es quien manipula e interviene con el artefacto a partir de sus conocimientos. Evaluará o validará la capacidad de uso de la herramienta, por tanto, se constituye como el primer factor a considerar al momento de diseñar comunicación digital.
- El artefacto: es aquello a lo que accede el usuario por medio de la interfaz gráfica

- El contexto: interviene directamente en el uso de la herramienta, modificando incluso la capacidad comunicativa de la misma.

5.7.1. Factores que garantizan la usabilidad de una aplicación

Para garantizar la usabilidad de una aplicación, es pertinente tener cuenta ciertos factores que contribuyen a la constitución de aplicaciones (herramientas conformadas por interfaces) “amigables” que hagan del usuario un factor fundamental en el buen desempeño de la misma:

- Fomentar la anticipación: Para esto es necesario conocer los alcances de la herramienta y los requerimientos de los usuarios, y sugiere que la herramienta debe ofrecer la información necesaria y pertinente para que el usuario no tenga que buscarla.
Aplicación: en las interfaces se presentan elementos constantes que sugieren anticipadamente las posibles acciones que el usuario desea activar o la información a la que este puede acceder. Inicialmente desde el índice, se intuye cual puede ser la información que resulte relevante para el usuario y se hace un breve resumen, conservando la misma estructura a lo largo de la navegación, la información destacada de cada sección.
- Dar autonomía al usuario: Hace referencia a la capacidad de la herramienta de ser abarcable por el usuario y por supuesto, de informarle la magnitud de la misma y su “camino” recorrido. La autonomía debe entenderse como la noción de saber por dónde y en donde se navega no como la posibilidad infinita de acciones.
Aplicación: por una parte, la cantidad de información está sugerida por medio de los menús, de manera que toda la información de la que el usuario dispone esté a su alcance y a su vista, es decir, es parte constante de la interfaz, y la información (o enlaces) que no estén como elementos constantes en la interfaz, se ubican de manera reiterativa de una sección a otra y varía según su contenido.
- Sensación de estabilidad: Son las características que le indican al usuario a dónde puede acceder a dónde no de manera constante. Lo que genera sistemas de información estables, o da la sensación de serlo.

Aplicación: en el planteamiento de la aplicación, se presenta de manera consistente el principio de que todo aquello que sea usable o accesible esté visible. Lo que garantiza de alguna manera que es usuario no se topará con opciones desactivadas sino siempre disponibles.

- Consistencia: Hacer del conocimiento previo del usuario una característica que sugiera la proposición de otras herramientas. La consistencia de elementos de las que ya se ha comprobado su buen uso pueden ser reutilizadas en función de la generación de espacios más amigables a partir de experiencias previas. No es necesario reinventar aquello que funciona bien, basta simplemente con usarlo de manera eficiente.

Aplicación: El esquema del sitio está planteado bajo conceptos morfológicos y no de contenido a raíz del tipo de material que en este se expone y con el objetivo de no generar ruido visual entre este y el estilo de la herramienta, esta determinación sugiere la conservación de operaciones de uso a partir de otras herramientas, por ejemplo los menús, las opciones para hacer un comentario, el registro, el inicio de sesión, etc.

- Aumentar la eficiencia del usuario: La eficiencia debe radicar en el desempeño del usuario respecto a su accionar y no en la herramienta misma. Es necesario que se piense en función del usuario y en cómo hacer de su experiencia lo más eficiente posible, que obtenga la mayor cantidad de información relevante de toda la que necesita o espera encontrar.

Aplicación: de manera constante la herramienta siempre esta mostrándole al usuario información acerca de lo más destacado de cada sección. De igual manera, las ayudas correspondientes se presentan reiteradamente cuando existe la opción de accionar algo de lo que probablemente el usuario desconozca su funcionamiento o su uso. Siguiendo el mismo principio, la interfaz da siempre la opción de navegar por el menú, no perder la cabecera para dar contexto a las acciones, y navegar por otras opciones además de las del menú.

- Interfaces explorables y Manipulación directa: Para este punto es importante que el usuario sepa qué puede hacer y que lo puede hacer, consiste en dejar en claro las posibilidades de acción y uso que tienen el usuario dentro de la herramienta, con el fin de que este pueda explorarlas e intuir su comportamiento dentro de la misma. En cuanto a la manipulación directa, consiste en que todos aquellos objetos que puedan ser manipulables o accionados por el usuario, deben identificarse en tanto esto

pase, es decir, el usuario debe saber que está manipulando un control o una información casi en tiempo real.

Aplicación: haciendo alusión al principio de basar comportamientos en conocimientos previos del usuario, es posible mencionar que para este propósito el uso de los roll-over es fundamental, de esta manera el usuario, al identificar un cambio formal o de información al pasar el cursor por un área determinada, sabrá que ahí puede acceder, mientras que si este cambio no sucede el usuario pasará desapercibido por el área. De igual manera esto aplica para enlaces que se referencian con el mismo texto del que hace alusión, en donde el cambio no siempre es de forma en el área del enlace sino en la apariencia del cursor.

- **Mirar y apuntar:** Es la relación entre las acciones y los elementos de la interfaz, es el primer paneo que hace el usuario de la interfaz como aquello que lo conducirá a la información de la herramienta, por tanto, en este primer contacto el usuario debe identificar bloques de información, ubicación de los elementos principales y secundarios y saber hacia dónde desea dirigirse o qué desea hacer con la información que se le ofrece, decisión que toma casi inmediatamente.

Aplicación: Este principio aplica en su totalidad en el índice o página principal, en donde se expone toda la información disponible y de manera resumida, así el usuario se entera de todo lo que le está ofreciendo la herramienta y decide por dónde quiere empezar a navegar. Bajo la misma premisa, esta característica se conserva al entrar a cada sección, en donde se le muestra al usuario qué puede accionar o cuáles son sus posibilidades en esa área específica, conservando un área con la información destacada de las otras secciones a las que también puede acceder.

- **Retroalimentación:** Todo lo que pueda ser accedió, usado, o modificado, debe tener una consecuencia, de esta forma el usuario recibe una retroalimentación por parte de la interfaz y a su vez, la interfaz (en representación de la herramienta) recibe una retroalimentación por parte del usuario y acciona otro nivel de interacción, sucesivamente es un proceso de acción y reacción entre la interfaz y el usuario, y esta condición debe ser constante en tanto el usuario siempre tenga una acción que realizar.

Aplicación: la retroalimentación se constituye en el elemento principal de esta y muchas otras herramientas de diseño digital convencional en pantalla, como también en otras fuera de dispositivos de hardware u ordenadores convencionales. Dado su carácter interactivo, la retroalimentación es un proceso que propicia el uso de la herramienta y las posibilidades de la interfaz, sin este principio no podría siquiera

considerarse la lectura del texto¹⁵ ni la navegación a través del encadenamiento de estos (hipertextualidad)

- Reducir tiempo de espera: Aunque este factor radica en gran parte en las condiciones tecnológicas que con las que cuenta el usuario, es necesario tener en cuenta otras acciones que puede este realizar mientras espera. Un sitio web se componen de varios elementos de programación y composición que la hacen posible, sin embargo la adición de funcionamiento complejos puede ralentizar los procesos y el tiempo de descarga de la herramienta y con esta, de la información. Esta condición está mediada por el entorno tecnológico con el que cuenta el usuario, haciendo alusión al hardware, la velocidad de conexión, el tipo de artefacto que use, etc. Estos son factores no generalizables, sin embargo es preciso diseñar pensando en las condiciones menos óptimas a nivel tecnológicas, por lo que es importante ofrecer información al usuario bien sea de lo que está pasando mientras espera, o de otras acciones que puede realizar mientras espera.

Aplicación: La aplicación de este punto se posibilita a partir del montaje que, de manera ideal, no debe contener aplicaciones muy complejas que ralenticen los procesos y vayan en contra la experiencia de usuario

- Reducir la curva de aprendizaje: Los sitios web tienen, casi por defecto de su condición de ser objetos diseñados, la necesidad de aprendizajes, es decir que el usuario, en mayor o menor medida requiere de conocimientos en el contexto de la herramienta o conocimientos externos. Lo ideal es generar que esta necesidad de aprendizaje sea menor, que pueda ser fácilmente utilizado con la menor cantidad de conocimientos previstos posibles.

Aplicación: La herramienta y su planteamiento de desarrollo, está pensado para que el usuario pueda tener una experiencia de uso óptima. La aplicación y el uso de herramientas como foros u opciones para ingresar información a la red son sistemas estructurados que han tenido cierto proceso de desarrollo y que patentan su funcionamiento desde lo visual hasta lo sistemático, todas estas son normativas que se conservan generando así el mínimo nivel de instrucciones para el usuario.

¹⁵ Entiéndase texto como aquello que se puede leer, acceder, accionar y que trasciende las barreras de la corporeidad y la simple composición gramatical.

- Interfaces legibles: Es necesario que se tengan en cuenta características que propendan por la correcta lectura de la información, textos contrastantes, imágenes y textos de tamaños adecuados.
Aplicación: la legibilidad de las interfaces está dado por principios de la forma que tienen fundamento en el uso ideal de tonos, contrastes, puntajes de texto e incluso, variables diagramáticas que permitan una optima visualización y accede de la información, desde la estructuración de la misma hasta la determinación de uno de tipografías, colores, etc.
- Sitios reescalables: Concebir la herramienta como un sitio vivo (que crece y se modifica, mas aun cuando el usuario proporciona datos y contribuye al crecimiento) de manera estructural debe plantearse la posibilidad de crecer y que la misma interface permita acceder a toda la información escalada.
Aplicación: en este caso, la concepción de ser reescalable se fundamenta como el principio que ha dado origen a la herramienta. “diseñocolectivo” se ha planteado con unos objetivos puntuales pero se concibe como una herramienta que ese puede transformar según sea el cauce de su funcionamiento. Es preciso validar su uso y evaluar más adelantes los alcances que ha tenido en la sociedad para así escalarlo o recomponerlo de ser necesario, esto sin decisiones que implican mayores modificaciones en la estructura y apariencia del mismo.
- Animar la participación: Hacer sentir al usuario integrado con la herramienta, el compromiso activo de los usuarios pueden incluso generar mayor fidelidad.
Aplicación: dentro del observatorio este se constituye en uno de los factores fundamentales para la construcción de contenido. De hecho, este es el factor principal que interviene y garantiza la viabilidad del proyecto en cuanto a material de consulta, puesto que está planteado como un sistema con estructuras comunitarias.
- Interfaces visibles (wysiwyg): Este principio consiste en asegurarse de que todo aquello que pueda hacerse sea visible (wysiwyg: what you see is what you get –lo que ves es lo que obtienes-) de esta forma la herramienta ofrece al usuario todo el tiempo, de manera estratégica por su ubicación y aparición, las funciones que puede realizar en cada punto de interfaz, mejorando la experiencia del usuario y procurando que este tenga que buscar lo menso posible la información que requiere o cuando requiere hacer uso de esta. Diseñar-visualizar para lo más probable no para todo lo posible, no toda la interacción de la herramienta es requerida por el usuario.

Aplicación: en la herramienta, cada sección tiene opciones de participación diferentes para cada una de ellas, por tanto, las opciones que le permiten al usuario participar e interactuar con el contenido están únicamente en tanto sea posible o en cuanto se requiera. Se procura que las acciones que sean posible no estén desactivadas ni el acceso no está permitido, simplemente, desaparezcan de la interfaz, de esta forma el usuario ve exactamente lo que puede hacer, no lo que no.

5.8. WEB 2.0: CREACIÓN DE CONTENIDOS POR PARTE DE LOS USUARIOS

El término Web 2.0 fue acuñado por Tim O'Reilly¹⁶ en 2004 para referirse a una segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como la información entre los usuarios.

La web 2.0 propone un nuevo paradigma, una transformación de la interacción convirtiéndose en colaboración que se enmarca dentro de la evolución de la tecnología y las sociedades virtuales, un crecimiento impulsado por las nuevas tecnologías. Es una propuesta que invade todos los ámbitos de lo social, desde lo familiar hasta lo educativo, lo laboral, lo económico, lo relacional.

El desarrollo de este fenómeno se sustenta a partir de la creación y uso de herramientitas como salas de chat, foros, blogs, redes sociales, perfiles personales, paginas propias, y es sucesión, una cantidad de advenimientos que parecen estar enfocando su evolución hacia lo conversacional en el intercambio de opiniones y saberes a partir de conversaciones, unas en tiempo real, otras con tiempos de respuesta mucho más largos pero al final, relaciones siempre mediadas por la conversación. Todos estos son procesos de alta incidencia social, sin embargo no son reconocidos aun como factores de modificación de las conductas relacionales, puesto que su desarrollo se ha dado de manera paralela con el contacto del ser humano con las nuevas tecnologías y es ese su campo de acción.

“El factor más crítico a la hora de construir un futuro más acorde con nuestra propuesta sería pues un usuario (consumidor, ciudadano, cliente, votante, lector...) que cambia su forma de entender e interactuar con el entorno; un entorno que, a su vez, cambia y se ve transformado por la propia acción de aquel usuario, como

16 Irlandés fundador y presidente de O'Reilly Media (editorial de libros de informática) es un fuerte impulsor del software libre, también ha participado en el desarrollo del lenguaje Perl. <http://www.wikipedia.com> - ultima fecha de actualización 28/febrero/2009

si de un sistema homeostático (cerrado y autorregulado) se tratase. Un sistema cuya viabilidad va a depender de que la relación de ese usuario nuevo con un entorno distinto sea capaz de mantener la variedad requerida para controlar e interactuar con el sistema. Todo ello se traduce en un modelo conceptual diferente, el de I@s nativ@s digitales, que no el de los inmigrantes digitales.”¹⁷

Lo anterior nos ofrece un panorama muy interesante, un panorama que vislumbra a un usuario activo y en constante modificación de los entornos virtuales que, a su vez, modifican la conducta de los usuarios dentro de ellos mismos. Lo que insinúa de manera muy tácita la posibilidad de un crecimiento contante y quizá, en crescendo en tanto se compone de dos partes (el usuario y el ciberespacio) que se retroalimentan así mismo, la que la existencia, evolución y desaparición de uno estará directamente relacionado con la existencia, evolución y desaparición de su contrario.

La web 2.0 se constituye en una evolución social y tecnología con implicaciones que trascienden las dinámicas sociales que hasta ahora ha estructurado el devenir de la humanidad, es la puerta a una nueva era de la tecnología y del la información globalizada, un intercambio cultural de alto valor que puede propiciar dinámicas de intercambio y generación de conocimiento de implicaciones mayores.

5.9. SISTEMAS CON ESTRUCTURAS COOPERATIVAS

Ventajas: Una de las mayores ventajas de la Web 2.0 es el tipo de interacción que tienen los usuarios para aportar información de su propia autoría, la expansión del conocimiento y la posibilidad de producir contenidos para la web, que es uno de los medio con mayor permeabilidad, por medio de interfaces muy sencillas de usar.

Desventajas: Dado que los contenidos de este tipo de páginas son construidos y modificados por la comunidad, la información por estas proporcionada, puede ser considerada como poco confiable.

17 Antonio Fumero y Genís Roca, Web 2.0, Diseño Mapa Web 2.0, Fundación Orange España, 2007

5.9.1. LOS BLOGS

Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término web log proviene de las palabras web y log ('log' en inglés = diario). El término bitácora, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en Internet en línea.

Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. No obstante las herramientas permiten diseñar blogs en los cuales no todos los internautas -o incluso ninguno- puedan participar. El uso o tema de cada blog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), políticos, etc.

Un aspecto importante de los web logs es su interactividad, especialmente en comparación a páginas web tradicionales. Dado que se actualizan frecuentemente y permiten a los visitantes responder a las entradas, los blogs funcionan a menudo como herramientas sociales, para conocer a personas que se dedican a temas similares; con lo cual en muchas ocasiones llegan a ser considerados como una comunidad.

La construcción de foros y otro tipo de espacios on-line como wikis responde a la necesidad colectiva de ofrecer información a la comunidad que en general de autoría propia, es una necesidad de expresión abierta en un medio abierto que tiene contacto con las nuevas tecnologías y, en especial, con el Internet, herramienta cada vez más utilizada por la comunidad. La apuesta de los foros es reivindicar el papel de la opinión pública frente a una temática determinada que amerita dicha expresión, es de vital importancia que la opinión pública es tan o más valiosa que la opinión de expertos en el tema, mas aun en un campo del conocimiento como es el diseño, que se debe enteramente a su carácter social y que se configura y reconfigura a sí mismo por la gente que lo consume per sé.

Paralelamente, es necesario evaluar la producción de diseño, conocer las características que lo hacen propio de una cultura determinada mediada por su localidad. Esclarecer los límites y los puntos de partida tanto de los diferentes tipos de producciones gráficas como los diferentes tipos de personajes que lo

construyen, es una necesidad que responde a interrogantes propios del oficio de diseñar, es preciso hacer un paneo de las tendencias graficas a nivel local (sur-occidente colombiano) y sacar conclusiones al respecto.

5.9.2. LOS WIKI

Es un sitio web cuyas páginas web pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del navegador web. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los textos o "páginas wiki" tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una "página-wiki" en algún lugar del wiki, esta palabra se convierte en un "enlace web" (o "link") a la página web.

5.9.3. LAS FOLCSONOMÍAS

De acuerdo con su formación etimológica, folcsonomía (folc+taxo+nomía) significa literalmente "clasificación gestionada por el pueblo. Las folcsonomías surgen cuando varios usuarios colaboran en la descripción de un mismo material informativo.

6. MARCO CONTEXTUAL INSTITUCIONAL

6.1. QUIÉNES ESCRIBEN SOBRE DISEÑO EN LATINOAMÉRICA Y COLOMBIA

En términos generales, dentro de la comunidad Latinoamericana, es posible considerar que quienes escriben y opinan de diseño, y por demás, determinan su sustento teórico, son, en términos generales, profesionales de otras áreas afines, tales como la comunicación, la psicología, la sociología, la semiótica, entre otras. Perfiles no menos adecuados para opinar al respecto dada su condición social y la relación del ser humano con el entorno, dentro del cual se enmarca, de manera inherente, el diseño y su principal función de uso y relación del ser humano con el espacio. De manera local, en Colombia, es posible considerar que las discusiones alrededor del diseño y su práctica son muy escasas, esto puede responder a la madurez del campo y la falta de tradición en el mismo que permita establecer niveles históricos para el devenir de la práctica del diseño, o simplemente a la falta de apropiación y cuestionamiento personal y, por tanto, profesional ante el oficio. Por tales motivos, el observatorio se constituye como una herramienta que proporciona espacios reflexivos abiertos y propone debates y cuestionamientos frente a la práctica del diseño de comunicación (grafico – visual).

6.2. ¿POR QUÉ EN EL GRAU?

El grupo de investigación GRAU nace con una inquietud frente a vertientes del diseño de comunicación (grafico – visual) o diseño grafico que desdibuja sus límites con otros campos de acción también del diseño e incluso, yendo más allá, otras disciplinas como el urbanismo, el paisajismo y otro tipo de campos que hacen referencia al entorno circundante, las ciudades, los paisajes y por supuesto, su relación con el usuario. “De manera más específica, la Señalización conforma sistemas determinantes de conducta, mientras que la Señalética es un sistema más optativo de señales que convocan acciones.

“A estas áreas de Señalización y Señalética, se suman dos problemas que confluyen en el aspecto de las ciudades contemporáneas: la <<marcación

comercial o rotulismo>>, y la <<grafía del paisaje>>, abriendo considerablemente el espacio de la señalética y de la señalización. Tal apertura, ha significado para los tratadistas de estos temas, una ampliación del paradigma relativo a la imagen de la ciudad, al que a su vez han rotulado como <<Gráfica del Entorno>>, integrando los problemas relativos a las tradicionales <<Señalética y Señalización>>, con las novedades nombradas. La primera, referida a los procesos que se generan a partir de la necesidad que tienen los sectores productivos de la población de anunciar sus actividades de diverso orden, especialmente comerciales, ha puesto de relieve subproblemas como los referidos a la <<contaminación visual>> de las ciudades contemporáneas”

Uno de los planteamientos del Grupo de investigación GRAU, y la razón por la que este observatorio se instala dentro de su temática y desarrollo investigativo, propone la ciudad como la principal interfaz con la que el ser humano tiene contacto y, en esta medida, la usa, la accede, hace parte de ella en calidad de ciudadano, de esta manera, es posible proyectar la producción del diseño de mensajes gráfico – visuales, desde cualquier dimensión en las que el diseño de comunicación tiene injerencia (académica, profesional y empírica) y considerarla como una forma de graficar la ciudad, teniendo en cuenta que es este el contexto que valida el oficio y en mayor o menor nivel genera el uso de las ciudades por parte de los ciudadanos-usuario. Esto sin mencionar que representa la cultura y la idiosincrasia regional bajo la premisa de ser estos mensajes gráfico – visuales, plataformas para la expresión aun cuando sea de manera estructurada, o en algunos casos no, pero siempre con intenciones comunicativas.

- El paisaje como la interfaz perceptiva¹⁸: *“Pero la historia continúa al extraer el paisaje del marco pictórico, para fijarlo definitivamente fuera del cuadro, e implantarlo en la referencia misma. El paisaje se deslinda de un soporte de substancia expresiva, para ser nominado de manera “más objetiva” hacia lo que los geógrafos llaman “base objetiva” de una dimensión subjetiva. Si bien, afirma Lobato Correia, se escoge un punto de vista, un ángulo y un encuadre, lo que se capta es un objeto físico, así su percepción sea de orden psíquico. El geógrafo, dice Correia, multiplica los puntos de vista, los ángulos y los encuadres, pero también, desde la “geografía humana”, establece las complejas relaciones entre la actividad humana y el ambiente geofísico*

¹⁸ Documento Macroyecto Ciudad Bosque, Primera Investigación, RECONOCER EL PAISAJE

donde las desarrollan. Es entonces cuando la geografía contemporánea acuña, a tono con la terminología contemporánea, la expresión “paisaje como interfase” entre el hombre y la naturaleza, entre el entorno natural y el entorno cultural.

Interesante punto de vista este de los geógrafos al considerar el paisaje como una interfase. Los induce a plantearse una geografía que no es netamente física ni económica, para alimentarse de elementos antropológicos, que les justifique lo que ha pasado a denominarse “geografía humana”. Es lo más cercano al pensamiento expuesto de Augusto Angel Maya, en el sentido que el Entorno Cultural (población, tecnología, organización social y mundo simbólico) está imbricada en el Entorno Natural, en ese afán de la especie por construir su nicho”

6.3. ¿POR QUÉ EN INTERNET?

Internet, se constituye como una de las mayores plataformas a nivel mundial. Constituyéndose como un espacio social que estructura redes y comunidades a partir del intercambio de intereses, conocimientos, información. Internet es una gran plataforma en la que convergen infinidad de comunidades cada una con intereses particulares y entre ellas personas con intereses similares. Es un tejido de redes sociales que trasciende las barreras idiomáticas, geográficas, culturales, religiosas, etc., y propone espacios abiertos de libre expresión en los que convergen intereses comunes.

Inicialmente se planteó internet como la relación entre dos o más personas, a partir de una información que resultase de interés para otra, o para otras, en esta medida, y dada la necesidad de interactuar con el contenido, de considerar la internet como un entorno de expresión, la comunicación se hizo bilateral, herramientas como salas de chat, foros, o los correos electrónicos que genera lazos entre individuos a otro nivel más allá de la corporeidad, todo sucede en tiempo real, los contenidos se expandieron siendo generados tanto por los dueños de los sitios web como también por aquellos que la visitan, lo que se ha denominado web 2.0, una nueva generación de la red como un entorno inminentemente social que suple las necesidades básicas de relaciones entre los seres humanos.

Así pues, internet se plantea como una apuesta tecnológica que ofrece la posibilidad de reestructurar las comunidades y las relaciones que en estas se

tejen, bajo nuevos preceptos de “convivencia” en una plataforma completamente diferente que ofrece dinámicas sociales similares

7. DESARROLLO Y DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

A continuación se describen gráfica y verbalmente las características de forma, contenidos y funcionamiento de la herramienta.

7.1. ÍNDEX

El índice, o página principal de un sitio web, es quizá el contenido más importante, puesto que en este se expone brevemente aquello que guarda mayor importancia frente al contenido restante, y que de alguna manera quiere ponerse de manera resaltante. En este caso, el índice cumple la función de página principal en una sola posición del usuario, es decir, sin hacer uso del scroll, lo que genera la posibilidad de controlar de alguna manera la navegación y la atención del usuario conjuntamente por todos los contenidos, pues la ubicación de estos dentro del espacio será siempre la misma.

7.1.1. Secciones del índice

- Sección 1: Menú general: Descripción: es una sección constante, aquí se ubican los botones que remiten directamente al contenido del sitio web que no es generado por los usuarios, de carácter informativo y funcional. Entre ellos se encuentran: Home, Qué es, Contacto y mapa.
Función: Navegación
- Sección 2: Cabezote: Descripción: es una sección de contenido variante, en el cabezote se ubica la información más importante de cada sección, aparece siempre, de manera rotada, los destacados correspondientes con la sección en la que el usuario se ubica y, en el índice y páginas que no son de contenido generado por los usuarios. En el cabezote se conserva siempre la información relacionada con el invitado especial mientras el usuario esté en el índice o en cualquiera de las páginas que enlazan los botones del menú general.
Función: Informativo / Navegación
Descripción: es una sección constante, aquí se ubican los botones que remiten directamente al contenido del sitio web que no es generado por los

usuarios, de carácter informativo y funcional. Entre ellos se encuentran: Home, Qué es, Contacto y mapa.

- Sección 3: Menú Principal. Descripción: es una sección de contenido levemente variante, eventualidad que se da entre el índice (o página principal) y el resto de las páginas, esto sucede por criterios diagramáticos diferentes entre las páginas. En esta sección, la información se diferencia en tres partes de acuerdo al tipo de contenido, la primera parte es exclusiva del índice, la segunda hace referencia al contenido y función primaria de la herramienta, y la tercera parte propone otros contenido adicional que puede resultar de interés para el usuario. Las páginas que por medio de esta barra se enlazan corresponden a todo el contenido generado por los usuarios, aquí se encuentran (cada sección/botón, se describirá de manera precisa más adelante) últimos comentarios, galería diseño, propuestas de investigación, invitado especial, artículos para todos, agenda diseño y descargables.

Función: Navegación.

- Sección 4: Contenido. Descripción: esta es una sección muy variante, el cambio se debe porque el contenido que esta sección presente es constate únicamente en la primera parte (primer parte de tres en las que se divide esta sección en el índice, ver el punto anterior), en siguientes dos secciones, el contenido varía de acuerdo al botón del menú principal que se accione. Al presionar cualquiera de estos botones, el contenido se modifica únicamente en la parte en que el botón accionado esté ubicado, posteriormente, para el ingreso a la información ahí expuesta, es preciso dar click en el artículo o publicación expuesta. Este funcionamiento es propio del índice, en este caso en enlace generado por el click del botón acciona un cambio o modificación del contenido en una parte de determinada de la interfaz. Para la navegación a partir de las otras páginas (paginas de segundo nivel de navegación o superiores) la acción que recae sobre el botón es diferente y genera otro tipo de enlace

Función: Descriptivo / informativo / Navegación

- Sección 5: Pie de página. Descripción: esta sección se constate en todas las páginas que constituyen el sitio web sin excepción alguna. Expone todos los datos de contacto e información legal que pueda requerir el usuario.

Función: Informativa

Imagen 1. Índice o página principal con la sección “Galería Diseño” seleccionada



Imagen 2. Índice o página principal con la sección “Invitado Especial” seleccionada



7.2. PAGINA DE CONTENIDO

7.2.1. Secciones de las páginas de contenido

Las páginas de contenido son todas aquellas que muestran la información de la herramienta por temáticas de manera seccionada. Cada sección por tanto, cumple con una función determinada y tiene usos y herramientas muy similares entre sí. La distribución de los elementos y los criterios diagramáticos son los mismos para todas puesto que aunque la información varía, el tipo de datos es correspondiente de una sección a otra.

Al igual que en el índice, las secciones de “menú general”, “cabecote” y “pie de página” se conservan y su uso también. Sin embargo “menú principal” y “contenido” presenta leves variaciones

- Sección 3: Menú principal. Descripción: Esta sección conserva los mismos criterios que en el índice, únicamente cambia que la sección “últimos comentarios” se omite. Los elementos restantes del menú se conservan y se diferencian de la misma manera. Otra modificación en este menú, respecto al funcionamiento presentado en el índice, es la acción de los botones, que en este caso, no modifican el contenido por partes, sino que genera un enlace directo a la página correspondiente, en donde se encuentra, de manera resumida, todas las publicaciones de cada sección.
Función: Navegación
- Sección 4: Contenido. Descripción: en esta sección, se ubican los elementos que conforman el contenido de cada página, está a su vez se divide en dos partes, (a diferencia del índice que se divide en tres) al lado derecho se encuentran herramientas o información que resulta útil para el usuario en todo momento de la navegación y permite que esta sea mas menos lineal. En la parte izquierda se ubica el contenido correspondiente de cada página.
Función: Expositiva / Informativa

Imagen 3. interfaz paginas de contenido identificando secciones (en este caso, se muestra la pagina que corresponde a “qué es”)



7.2.2. Elementos de las páginas de contenido

Las páginas de contenido presentan constantemente elementos claves para la navegación y exploración del usuario en la herramienta. Estas son:


- Elemento 1: Breve reseña de la sección. Descripción: este elemento ad una breve introducción a la sección en la que se encuentra el usuario, describe brevemente para qué sirve y cuál es su uso. En adición, y con el fin de dotar la información de más sentido, esta está acompañada de un ícono relativo a la sección que resume (ver imagen 5). Para las paginas que no hacen parte del los enlaces del menú principal, aparece la bienvenida a la herramienta.
- Elemento 2: Temática de la temporada. Descripción: esta es un área del cabezote que expone, de manera constante a lo largo de todas las páginas, cuál es la temática de la temporada, es decir en torno a qué tema giran todos los contenidos del observatorio.
- Elemento 3: Búsqueda. Descripción: por medio de esta herramienta el usuario puede ingresar cualquier palabra, titulo, nombre, etc., que desee ubicar dentro de la herramienta, bien sea porque no recuerda donde la vio por última vez o porque está interesado en indagar cierto contenido de su interés, en ocasiones este elemento puede estar ubicado en la parte izquierda del contenido cuando los elementos del cabezote así lo requieren.
- Elemento 4: Formulario para inicio de sesión. Descripción: este formulario es un elemento importante en la herramienta, puesto que su intención secundaria es la captación de usuarios inscritos, que tengan acceso a todas las herramientas y posibilidades que el observatorio ofrece. Este formulario se encuentra en todas las páginas a lo largo de la navegación, sin excepción alguna. En ocasiones este elemento puede estar ubicado en la parte izquierda del contenido cuando los elementos del cabezote así lo requieren.
- Elemento 5: formulario de participación. Descripción: Aquí se encuentra un pequeño formulario en donde se solicita al usuario el tipo de publicación en la cual estaría interesado en participar (si lo está, por supuesto) y su correo electrónico, en donde se le hará llegar la documentación necesaria para poder participar como ponente del observatorio, según sea su interés.
- Elemento 6: Los más destacados. Descripción: este elemento muestra, de manera resumida, las publicaciones más destacadas de la temporada, en otras palabras, es la misma información que se dispone en el cabezote de cada sección. Es un elemento que permite la navegación libre del usuario por la herramienta.

Imagen 4. Visualización de interfaz de contenido identificando los diferentes elementos que la componen (en este caso, se muestra la página que corresponde a “qué es”)



Imagen 5. Visualización de interfaz de contenido con algunas modificaciones en la ubicación de los elementos (en este caso, se muestra la pagina que corresponde a “proyectos de investigación”)

Imagen 6. Galería Diseño




intercambio de experiencias

Galería DISEÑO

Es un espacio en el que se exponen proyectos de diseño de comunicación, desde el planteamiento del problema hasta su resolución, mientras un experto en el tema da su opinión al respecto.

08 mayo 2009

Esta Temporada: Diseño Web



Invitado especial:
Lorena Hernández Escobar

Objetivo:
La sesión pretende ser una guía para...

El diseño web debe contar con cosas que bla bla bla. la discusión se centra entonces en bla bla bla. El diseño web debe contar con cosas que bla bla bla. la discusión se centra entonces en bla bla bla.

Exponen:

01 Lorena Hernández Escobar
Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad
Diseñadora Gráfica, Cali
Ver Perfil

02 Lorena Hernández Escobar
Proyecto: Rediseño de una tienda electrónica de materias plásticas y bombas eléctricas
Esculadora, Bogotá
Ver Perfil

Galería de diseño | **PROPUESTAS** de investigación | **INVITADO** especial | **ARTÍCULOS** para todos | **AGENDA** de la temporada | **DESCARGAS** para compartir

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

¿Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entrate para qué](#)

Participa

Selecciona la modalidad en que le gustaría participar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

☒ Galería diseño
☐ Artículos para todos
 e-mail:

Lo mas Destacado

Invitado especial:
Nombre del artículo(s)
usuario, comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:
Nombre del artículo(s)
usuario, comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:
Nombre del artículo(s)
usuario, comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

La galería de exposición se establece como la herramienta principal del observatorio en torno a la cual se generaran otro tipo de contenidos y dinámicas de interacción. Es la exposición de imágenes fotográficas representativas de las producciones de diferentes diseñadores gráficos en cualquier temática o campo relacionado directamente con el quehacer del diseñador de comunicación (gráfico-visual)

01 Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
Diseñadora Gráfica, Cali // Ver Perfil

02 Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
Diseñadora Gráfica, Cali // Ver Perfil

03 Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
Diseñadora Gráfica, Cali // Ver Perfil

04 Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
Diseñadora Gráfica, Cali // Ver Perfil

05 Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
Diseñadora Gráfica, Cali // Ver Perfil

Primera / Última Página 1 / 4 Atender / Siguiente Ir a página #

Galería de diseño | **PROPUESTAS** de investigación | **INVITADO** especial | **ARTÍCULOS** para todos | **AGENDA** de la temporada | **DESCARGAS** para compartir

Copyright 2009 www.diseñocolectivo.com - All rights reserved
Copyright 2008 www.ado.co - All rights reserved - Normas de confidencialidad y privacidad
C224 #115 - 85 km 2 Vía Cali - Armenia, Cali, Colombia
Ver política de confidencialidad

Universidad Autónoma de Occidente
Facultad de Comunicación
Departamento de Publicidad y Diseño
Programa diseño de la Comunicación Gráfica

08

Inicio

01

Qué es

02

Contacto

03

Home

diseñoclectivo

intercambio de experiencias

Galeria DISEÑO

Es un espacio en el que se presentan proyectos de diseño de comunicación, desde el planteamiento del problema hasta la implementación, invitando al experto en el tema de su opinión y respeto.

Esta Temporada: Diseño Web

Invitado especial

Nicolás Negroponte

Objetivo:

Se muestra mediante de una gran pantalla, pantalla web.

Exponen:

01

Lorena Hernández Escobar

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en internet

02

Lorena Hernández Escobar

Proyecto: Rediseño de una tienda electrónica de alimentos atléticos y bebidas energéticas

GALERIA

de diseño

PROPUESTAS

de investigación

INVITADO

especial

ARTICULOS

para todos

ASIGNA

de la temporada

DESCARGAS

para compartir

Inicio de sesión

Usuario

Contraseña

Entrar

¿Deseas la contraseña?

¿No eres un usuario Registrado?

Registrar aquí o Entrar para que

Participa

Definitivamente la necesidad es que la gente entienda y mida en su totalidad la información necesaria

de diseño digital

o Actualizar para todos

Enviar

La mas Destacado

Invitado especial

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Artículo para todos

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Descargar

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

01

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad.

Por: Lorena Hernández Escobar

Diseñadora Gráfica, Cali y Val Parú

Problema:

Por lo que se ha podido descubrir que hay dentro de los muros de hospitales, vagamente resistentes de vegetación, que se han inventado para defender el Parc Central del Problema. Y lo que se descubre es un parque desoladoramente, vacío de algo que tenga sentido y pueda ser una apreciación para los pacientes.

Intención comunicativa:

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Proceso creativo:

Resultado

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Visitar: www.fogues.com

Imprimir

Enviar a un amigo

Descargar en PDF

Añadir a Favoritos

Ver detalles

Ver Seguimiento

Invitado especial

Nicolás Negroponte

Objetivo:

Se muestra mediante de una gran pantalla, pantalla web.

Problema:

Por lo que se ha podido descubrir que hay dentro de los muros de hospitales, vagamente resistentes de vegetación, que se han inventado para defender el Parc Central del Problema. Y lo que se descubre es un parque desoladoramente, vacío de algo que tenga sentido y pueda ser una apreciación para los pacientes.

28 comentarios

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transmite por unos aulos un interés y no se ve ninguna apreciación respecto a lugares de juego para niños, a como sentarse y hacer cosas para hablar.

Ingreso tu comentario

Nombre de usuario*

Email* (no se hará público)

Agregar Comentario

Copyright 2009 www.diseñoclectivo.com. All rights reserved.

Copyright 2009 www.diseñoclectivo.com. All rights reserved. Nombre de comunicación y privacidad

CIC 9 118 89 806 2 Via Calle - Jaramil - Cali, Colombia

Ver perfil de comunicación

Universidad Autónoma de Occidente

Facultad de Comunicación

Departamento de Publicidad y Diseño

Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica

59

Imagen 7. Proyectos de investigación

08

01 Home | 02 Qué es | 03 Contácto | 04 Mapa

diseño colectivo

intercambio de experiencias

Esta Temporada: Diseño Web

Investigación destacada:
 Ciudad Bosque (GRAU)
 Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
 A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU)

Exponen:
01
GRAU: Grafías Urbanas
 Proyecto: Ciudad Bosque. Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
 Universidad Autónoma de Occidente, Cali
02
GRAU: Grafías Urbanas
 Proyecto: Ciudad Bosque. Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
 Universidad Autónoma de Occidente, Cali

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Inicio de sesión:

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
 ¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría participar y reciba un e-mail con toda la información necesaria
 ● Galería diseño
 ● Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:
 Nombre del artículo(5)
 usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:
 Nombre del artículo(5)
 usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:
 Nombre del artículo(5)
 usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

"Propuestas de Investigación" es un espacio para la exposición de nuevos proyectos investigativos en el campo del diseño de comunicación (grafico - visual) por parte de grupos y colectivos con iniciativas investigativas no necesariamente certificadas pero si con un carácter metodológico riguroso y de resaltar.

¿Buscas algo en especial?

Buscar

Ver Anterior

Página 1 / 4

Ir a página #

Ver Siguiente

01

Cali: Ciudad Bosque
 GRAU: Grafías Urbanas, Grupo de investigacion de la UAO
 Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
 A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno. (...)

Ver publicación completa

02

Cali: Ciudad Bosque
 GRAU: Grafías Urbanas, Grupo de investigacion de la UAO
 Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
 A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno. (...)

Ver publicación completa

03

Cali: Ciudad Bosque
 GRAU: Grafías Urbanas, Grupo de investigacion de la UAO
 Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
 A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno. (...)

Ver publicación completa

Ver Anterior

Página 1 / 4

Ir a página #

Ver Siguiente

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Copyright 2008 www.diseñocolectivo.com - All rights reserved
 Copyright 2006 www.uao.edu.co - All rights reserved - Normas de confidencialidad y privacidad
 Cll 25 # 115 - 85 Km. 2 Vía Cali - Jamundí, Cali, Colombia.
 ... Ver política de confidencialidad ...

Universidad Autónoma de Occidente
 Facultad de Comunicación
 Departamento de Publicidad y Diseño
 Programa diseño de la Comunicación Gráfica

08

mayo/2009

01 Home

02 Qué es

03 Contacto

04 Mapa

diseñocolectivo

intercambio de experiencias

Esta Temporada: Diseño Web

Invitado especial:

Ciudad Bosque (GRAU)

Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano

01

02

Exponen:

GRAU: Grafías Urbanas

Proyecto: Ciudad Bosque. Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano

Universidad Autónoma de Occidente, Cali

GRAU: Grafías Urbanas

Proyecto: Ciudad Bosque. Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano

Universidad Autónoma de Occidente, Cali

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Buscar

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?

¿No eres un usuario Registrado?

Regístrate aquí o Entrate para qué

Participa

Selecciona la modalidad en que le gustaría participar y recibe un e-mail con toda la información necesaria

Galería diseño

Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Cali: Ciudad Bosque

Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano

GRAU: Grafías Urbanas. Grupo de investigación de la UAO

A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno.

Para tal propósito, se definieron las bases teóricas sobre las cuales puedo diseñarse un protocolo de análisis e interpretación para el rastreo sistemático de tales áreas urbanas, con el propósito de establecer un diagnóstico de las posibilidades paisajísticas de las mismas.

Partiendo del contexto político de la situación vivida por la comunidad ambientalista de la ciudad, y del análisis histórico de la relación hombre-naturaleza vivida desde siempre como una interacción mutua y necesaria para la producción social, hasta la representación gráfico-visual del paisaje, e integrando las diversas tradiciones de estudio sobre el tema, se pasa a la determinación del objeto mismo de investigación, definiéndolo como "la interfase perceptiva del paisaje".

Teniendo como referencia los diversos horizontes de estudio contemporáneos a cerca de la cuestión, y con el transfondo conceptual aportado desde la estética y su relación con la comunicación, se llega a descubrir cómo es posible tematizar la vivencia urbana a partir del paisaje comunicado, es decir, enunciado y discursivizado.

Se plantea entonces una propuesta denominada Agnición Estética Inducida, como un método consistente, para hacer posible la interpretación socializada de los códigos de reconocimiento, interpretación con la cual el paisaje puede ser leído por sus habitantes, una vez enunciado, tanto verbal como gráficamente, discurso éste para ser representado tanto sobre soportes virtuales como reales.

La meta es lograr el diseño de diversas interfaces gráficas para inducir a los habitantes de la ciudad, a un proceso de conocimiento, valoración y apropiación de una de las características preponderantes de la ciudad, hacia el logro progresivo de posicionar otro imaginario social para Cali, como Ciudad Bosque.

En este primer informe, titulado RECONOCER EL PAISAJE, se fundamenta a nivel teórico y práctico la propuesta. Su consecuencia lógica, será objeto de una segunda investigación para la determinación de ese potencial paisajístico de la ciudad, hacia la producción, en una tercera instancia, de materiales gráfico-visuales que aproximen a la población hacia su entorno urbano y éste a sus usuarios. La apuesta está dirigida a lograr, con el diseño e implementación de estos productos, ofrecidos como experiencias pedagógicas, tanto en entornos virtuales como presenciales.

La Agnición Estética Inducida se presenta pues como una opción para encauzar toda una estrategia gráfico-visual, hacia el mejoramiento de la calidad del encuentro entre los ciudadanos y su entorno urbano, junto con la posibilidad del encuentro motivado entre los ciudadanos mismos, en el ideal de un ciudad menos excluyente, más participativa y con mayor identidad cultural.

+5

-1

Imprimir

Enviar a un amigo

Descargar en PDF

Agregar a Favoritos

Ver Anterior

Ver Siguiente

2 comentarios

Nombre de Usuario

06 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.

Nombre de Usuario

06 / Mayo / 2009

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Copyright 2009 www.diseñocolectivo.com - All rights reserved

Copyright 2009 www.uao.edu.co - All rights reserved - Normas de confidencialidad y privacidad

Cll 25 # 115 - 85 Km. 2 Vía Cali - Jamundí, Cali, Colombia

... Ver política de confidencialidad ...

Universidad Autónoma de Occidente


Facultad de Comunicación

Departamento de Publicidad y Diseño

Programa Diseño de la Comunicación Gráfica

61

Imagen 8. Invitado especial




intercambio de experiencias

08 mayo/2009

01 Home | 02 Qué es | 03 Contácto | 04 Mapa

Esta Temporada: Diseño Web



Invitado especial:
Nicolás Negroponete

Ponencia:
Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Si se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponete, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.

Invitado ESPECIAL

Un espacio para la participación de reconocidos personajes en el medio del diseño de comunicación gráfica, cuya participación en la práctica han hecho aportes significativos

Inicio de sesión:

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Inicio de sesión:

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría participar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

☒ Galería diseño

☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)
usuario: comentario del usuario comentario del usuario


Qué es

"Invitado especial" es un espacio que invita a personajes que han hecho aportes significativos al diseño de comunicación gráfica bien sea desde la práctica o desde planteamientos teóricos, específicamente cada temporada participa un invitado especial de acuerdo a la temática propuesta en "diseño colectivo". Esta sección está dada para clarificar dudas e inquietudes ofreciendo un espacio de debate directo con el personaje de la temporada.

¿Buscas algo en especial?


Buscar

Ver Anterior **Página 1 / 4** Ir a página # Ver Siguiente




Temporada de Ilustracion (Abril 01 - 30 / 09)
Colectivo Doma
Nuevas propuestas experimentales

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...) [Ver publicación completa](#)



Temporada de Logos y logotipos (Marzo 01 - 30 / 09)
Colectivo Doma
Nuevas propuestas experimentales

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...) [Ver publicación completa](#)



Temporada de Carteles (Febrero 01 - 30 / 09)
Colectivo Doma
Nuevas propuestas experimentales

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...) [Ver publicación completa](#)

Ver Anterior **Página 1 / 4** Ir a página # Ver Siguiente

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Copyright 2008 www.diseño colectivo.com - All rights reserved.
Copyright 2006 www.usa.edu.co - All rights reserved - Normas de confidencialidad y privacidad
Cll 25 # 115 - 85 Km. 2 Vía Cali - Jamundí, Cali, Colombia.
... Ver política de confidencialidad ...

Universidad Autónoma de Occidente
Facultad de Comunicación
Departamento de Publicidad y Diseño
Programa diseño de la Comunicación Gráfica

08

mayo 2009

01 Home

02 Qué es

03 Contacto

04 Mapa

diseñocolectivo

intercambio de experiencias

Esta Temporada: Diseño Web

Buscar

Invitado ESPECIAL

Un espacio para la participación de reconocidos personajes en el medio del diseño de comunicación gráfica. Cuya participación en la práctica han hecho aportes significativos.

Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Potencia:

Comunicación y tecnología

Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab). Si se le pide que nombre a un punto normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?

¿No eres un usuario Registrado?

Regístrate aquí o Entrate para qué

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Buscar

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?

¿No eres un usuario Registrado?

Regístrate aquí o Entrate para qué

Participa

Selecciona la modalidad en que te gustaría participar y recibe un e-mail con toda la información necesaria.

¿Gustaría diseñar?

Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

usuario, comentario del usuario comentario del usuario

Artículo para todos:

Nombre del artículo(5)

usuario, comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

usuario, comentario del usuario comentario del usuario

Comunicación y tecnología:

Hacia una sociedad de la información

Nicolás Negroponte

(Ver Perfil)

En enero de 2009 quedamos huérfanos. Ojalá su muerte sea una más de sus fantásticas ilusiones. Sensei significa «nacido antes», y ésta es la razón tradicional japonesa por la cual un «maestro» puede enseñar a sus discípulos.

Por fin se ha podido descubrir qué hay detrás de los muros de hormigón, vagamente recubiertos de vegetación, que se han levantado para defender el Parc Central del Poblenou. Y lo que se descubre es un parque decepcionante, vacío de algo que tenga sentido y pueda ser una aportación para las personas. Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar, echarse al sol o ponerse a la sombra bajo alguna pérgola ingeniosa, hacer pic-nic, tomar algún refresco o ir al lavabo. Solo artículos superfluos: unas pérgolas mal copiadas de las obras de Enric Miralles y Carme Pinós, unos paneles horadados a la manera de Rem Koolhaas: unas luminarias esféricas sacadas de Luis Barragán, una espiral con el rimbombante nombre de órbita, de tratamiento vegetal cursi, que recuerda en malto la bellísima obra de Beverly Pepper en el parque de la estación del Norte, un Giacometti de cuarta categoría, unos lamentables iglús a lo Mario Merz, un paisaje lunar penoso, y unas sillas aisladas anthomless y antigrupos. En definitiva, un parque cuyos muros y rincones lo hacen tremendamente inseguro, y unos jardines que siguen la concepción francesa de los setos y las pérgolas que ellos mismos hace más de veinte años han rechazado y superado con «los jardines en movimiento» y la libertad de las plantas creciendo.

Entonces uno se da cuenta de que más relevante que los muros absurdos es el desprecio de Jean Nouvel hacia la cultura del espacio público, en la que en Cataluña hablamos avanzado tanto, con buenas plazas y magníficos parques metropolitanos, reclamados por los vecinos, promovidos por los municipios y proyectados por nuestros mejores paisajistas, muchas veces mujeres. Nos hablamos convertido en modelo de diseño de mobiliario urbano, producido en Barcelona, para que ahora se nos imponga el desplumado de un parque en el que no hay ninguna aportación de lo necesario y muchos kits de lo superfluo. Entonces uno ahora obras maestras como el Parc dels Colors en Mollet del Vallès, el Parc de Valldarrius en Terrassa, el Jardín Botánico, el Parc Central de Nou Barris y El Fossar de la Pedrera en Barcelona, el Parc de la Solidaritat en Espinades de Llobregat, el Parc de les Dunes en Gavà y muchos otros.

Y entonces uno se siente en el funeral del espacio público, en un lugar que ya no tiene el carácter del dominio público, sino que es un lugar común, donde nunca la polis —la manifestación, la reunión, el debate, el tótem— va a poder darse. Un parque puede estar cerrado con rejas, como en el siglo XIX, pero encogido entre muros de hormigón no es un parque. Se supone que va a salir publicado en las revistas y que, incluso, algún jurado le va a otorgar algún premio. Pero está claro que no es un parque para las personas: entre muros que abren ventanitas como escaparates, rodeado del tráfico de las calles y el que se accede por aceras estrechas. Solo tiene justificaciones para estúpidos: muros para proteger del tráfico, un parque vanguardista, etcétera. Las cifras también dan que pensar.

Este desplumado para un pésimo parque ha costado más de 20 millones de euros, sin hablar de los honorarios por triplicado que se han pagado a Jean Nouvel. La nueva biblioteca de La Mina ha costado un poco menos de cuatro millones de euros. Es decir, con el presupuesto de un parque en el que casi todos los costes son para el lujo de elementos prescindibles, se hubieran hecho cinco o seis magníficas bibliotecas de barrio.

Una vez dentro, uno se pregunta qué le recuerda remotamente este parque entre murallas, con un suelo tan pobre, tan vacío de ideas originales y tan lleno de malas copias. Entonces se le hace la luz al recordar la opinión de un vecino que ha declarado que parece una prisión. ¡Ah! es una prisión al aire libre. Y entonces todo se entiende: casi setenta años más tarde, un arquitecto francés nos ha instalado un campo de concentración como Dios manda, no como aquellos miserables e improvisados campos en las playas de Argel y Saint Cyprien, donde nuestros antepasados republicanos malvivieron e intentaron sobrevivir. Y es entonces cuando uno desea salir de este parque de concentración, buscando lo más rápido posible una de las angostas y escondidas puertas. Y ya fuera, respira y piensa: ojalá nunca nadie tenga que volver a estar injustamente prisionero en cárceles, estadios deportivos y campos de concentración.

Publicado el 08/05/2009

+5

-1

Participar

Imprimir

Recomendar

Descargar en PDF

Favoritos

Ver Todos los Invitados especiales

Ver Anterior

Ver Siguiente

2 comentarios

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

+5

-1

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.

Nombre de Usuario

08 / Mayo / 2009

+5

-1

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Copyright 2009 www.diseñocolectivo.com - All rights reserved.

Copyright 2006 www.usa.edu.co - All rights reserved - Normas de confidencialidad y privacidad

Cl 25 # 110 - 85 Km. 2 Via Cali - Medellín - Cali, Colombia.

Ver política de confidencialidad

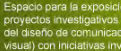
Universidad Autónoma de Occidente

Facultad de Comunicación

Departamento de Publicidad y Diseño

Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica

63




intercambio de experiencias

08 mayo 2009

01 Home | 02 Qué es | 03 Contacto | 04 Mapa

Esta Temporada: Diseño Web



Investigación destacada:
Lorena Hernández Escobar

Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

También escriben

Lorena Hernández E
Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Lorena Hernández E
Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Investigación

Espacio para la exposición de nuevos proyectos investigativos en el campo del diseño de comunicación (gráfico - visual) con iniciativas investigativas con un carácter metodológico riguroso y de resaltar.

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No tienes un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

Participa

Selecciona la modalidad en que le gustaría participar y recibir un e-mail con toda la información necesaria

☒ Galería diseño
☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:
Nombre del artículo(5)
usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:
Nombre del artículo(5)
usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:
Nombre del artículo(5)
usuario: comentario del usuario comentario del usuario


Qué es

"Artículos para todos" es un espacio donde la pueden participar todas las personas que deseen publicar artículos de autoría propia, cuya temática, enfoque e desarrollo esté basado en el diseño de comunicación (gráfico - visual) y presenten inquietudes debates

¿Buscas algo en especial? **Buscar**

[Ver Anterior](#) Página 1 / 4 [Ir a página #](#) [Ver Siguiente](#)


01



Lorena Hernández Escobar
Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias
Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - Ver perfil

A fines de 2008, Havana cumplió 60 años y decidí celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfileres conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfileres, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. (...) [Ver publicación completa](#)


02



Lorena Hernández Escobar
Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias
Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - Ver perfil

A fines de 2008, Havana cumplió 60 años y decidí celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfileres conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfileres, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. (...) [Ver publicación completa](#)


03



Lorena Hernández Escobar
Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias
Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - Ver perfil

A fines de 2008, Havana cumplió 60 años y decidí celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfileres conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfileres, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. (...) [Ver publicación completa](#)


04



Lorena Hernández Escobar
Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias
Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - Ver perfil

A fines de 2008, Havana cumplió 60 años y decidí celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfileres conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfileres, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. (...) [Ver publicación completa](#)

05



Lorena Hernández Escobar
Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias
Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - Ver perfil

A fines de 2008, Havana cumplió 60 años y decidí celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfileres conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfileres, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. (...) [Ver publicación completa](#)

[Ver Anterior](#) Página 1 / 4 [Ir a página #](#) [Ver Siguiente](#)

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Copyright 2009 www.diseñocolectivo.com. All rights reserved.
Copyright 2009 www.uso.edu.co - All rights reserved. - Normas de confidencialidad y privacidad
C/ 25 # 115 - 85 Km. 2 Via Cali - Jamundí, Cali, Colombia.
Ver política de confidencialidad

Universidad Autónoma de Occidente
Facultad de Comunicación
Departamento de Publicidad y Diseño
Programa diseño de la Comunicación Gráfica

65

- Interacción para el usuario: A continuación se identifican algunas herramientas que permiten hacer de la experiencia del usuario, recordable y con altos niveles de interactividad. Estas herramientas se ubican al final de cualquier publicación.

Imagen 10. Visualización una parte de la interfaz de contenido en donde se muestran ciertas herramientas que nutren la experiencia del usuario



- Herramienta 1: Calificar. Su intención es calificar la publicación con votos positivos o negativos, el conteo se hace de uno en uno y suma cada vez que un usuario hace la evaluación pertinente.
- Herramienta 2: Participar. Permite hacer participar como ponente. Al dar clic en esta opción la herramienta informa al usuario de los requerimientos que debe tener su producción para ser publicada. Cabe anotar que esta es una opción para usuarios registrados, de no estar registrada la herramienta enlaza al usuario con la página de registro.

- Herramienta 3: Imprimir. Ejecuta una versión para impresión de la visualización de la página.
- Herramienta 4: Recomendar. Enlaza al usuario con una página que le permite enviar la publicación en formato PDF a cualquier correo electrónico.
- Herramienta 5: Descargar PDF. Ejecuta una versión en formato PDF para que el usuario pueda conservarla a su preferencia.
- Herramienta 6: + (Agregar a) Favoritos. Esta opción hace parte de las preferencias de los usuarios registrados, de no estarlo, la herramienta enlaza al usuario con la página de registro. De lo contrario, el usuario registrado, quien cuenta con un espacio propio, puede añadir la publicación a una lista de favoritos, que puede visitar en tanto se registre en la herramienta.
- Herramienta 7: Anterior y siguiente. Permite navegar a lo largo de las páginas.
- Herramienta 8: Cantidad de Comentarios. El usuario puede saber cuántos comentarios ha tenido la publicación
- Herramienta 9. Permite esconder los comentarios y visualizarlos haciendo click.
- Herramienta 10. Al igual que la herramienta 1, califica el comentario con votos positivos o negativos, el conteo se hace de uno en uno y suma cada vez que un usuario hace la evaluación pertinente.
- Herramienta 11: Hacer un comentario acerca de la publicación o del comentario de otro usuario.
- Herramienta 12. Doble menú. Permite al usuario seguir navegando sin necesidad de desplazarse nuevamente hasta la parte superior de la herramienta.

- Otras páginas de contenido: Adicional a las páginas de contenido generada por los usuarios, cuyos enlaces se generan a partir del menú principal, existen también páginas de contenido no generado por los usuarios, que se enlazan desde el menú general o desde otras herramientas que ofrece el observatorio

Desde el menú general

- Que Es. Especifica de qué se trata el observatorio y cuál es su dinámica de participación, como también expone cual fue la iniciativa de su creación, cómo y por qué se planteó la herramienta.
- Contacto. Esta sección permite el envío, por parte de los usuarios, de sugerencias, inquietudes, dudas, críticas, y todo tipo de mensajes que deseen enviar para hacer del observatorio una herramienta mejor y más usable.

Imagen 11. Visualización de interfaz de contenido “qué es”

08

mayo/2009

01 Home

02 Qué es

03 Contácto

04 Mapa

diseñocolectivo

intercambio de experiencias

Esta Temporada: Diseño Web

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?

¿No eres un usuario Registrado?

Regístrate aquí o [Entérate para qué](#)

Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología

Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Si se le pide que nombre a un guru, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.

Galeria de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría participar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

Galeria diseño

Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

Contenido: "diseñocolectivo" es una un espacio que invita a hacer de la práctica del diseño de comunicación un "bien intercambiable" en donde es posible exponer la obra propia y opinar del trabajo de otras personas por medio de temáticas reflexivas. Si bien, el diseño se constituye como una resultante visual de uso cotidiano, es importante saber que procesos se ven inmiscuidos tras la resolución de un problema, para de esta forma, identificar las variables que motivaron a una resultante visual determinada. Presentado de esta manera, es posible centrar las discusiones más allá de la forma misma y empezar a cuestionar la función sobre la forma.

Se constituye a partir de la inquietud de un trabajo de pregrado del programa Diseño de la comunicación Grafica de la Universidad Autónoma de Occidente (Cali – Colombia) en donde se plantea la construcción de un observatorio que consigne la producción del la práctica del diseño de comunicación (grafico – visual) en cualquier de sus ramas, con fines investigativos y reflexivos.

Por qué y para qué

Contenido: El diseño de comunicación, en su teoría y en su práctica, se ha constituido en una dinámica de alto impacto social, en especial y para este apartado, en el suroccidente colombiano. La incidencia de sus mensajes es evidente y el sector económico al que este pertenece es cada vez mayor. En dicho sector económico muchos son los profesionales a fines que hacen parte de él; convirtiéndose en una amalgama de innumerables resultantes visuales que responden tanto al tipo de profesional que aborda los procesos de diseño, como a la metodología empleada para ofrecer una posible solución y, por supuesto, a los problemas comunicativos en si mismos. Lo que sugiere que posiblemente no todos los problemas que el diseño de comunicación pueda resolver, sean idealmente abordados por el mismo tipo de profesional, entendiéndose profesional en este caso, a aquel que se dedica a resolver problemas comunicativos por medio de mensajes grafico-visuales, y que puede inscribirse dentro de las tres dimensiones mencionadas a continuación

Así pues, se identifican tres tipos de dimensiones en las que el diseño de comunicación (grafico - visual) tiene injerencia: la dimensión académica, que responde a profesionales que hacen parte de la comunidad académica y que al mismo tiempo, reflexionan acerca de los mensajes grafico visuales y lo practican como actividad económica paralela; la dimensión profesional en la que se enmarcan todas aquellas personas que su actividad económica es estrictamente el diseño de comunicación (grafico – visual) con fines comerciales y que, generalmente, tiene estudios profesionales en pregrados afines en los diferentes campos de acción del diseño ; y por último, la dimensión empírica que hace referencia a personas que producen diseño de comunicación (grafico – visual) a partir de experiencias, vivencias, sensibilidades estéticas personales, etc. y que no tienen bases teorías estructuradas para abordar un problema de comunicación, pero que la resolución de estos se constituye como su actividad comercial.

Lo anterior ofrece un gran abanico de posibilidades para proponer espacios en los que puedan confrontarse las resultantes visuales a nivel morfológico, sintáctico, metodológico y funcional de las diferentes dimensiones, con un enfoque académico que permita dar cuenta del estado del arte de la producción de diseño de comunicación (grafico – visual) en el suroccidente colombiano con muestras reales, haciendo uso de las nuevas tecnologías y la infinita plataforma que ofrece el Internet para la oferta de este espacio (observatorio).

Copyright 2009 www.diseñocolectivo.com - All rights reserved.

Copyright 2006 www.uao.edu.co - All rights reserved - Normas de confidencialidad y privacidad

Cali 25 # 115 - 85 Km. 2 Via Cali - Jamundí, Cali, Colombia.

... Ver política de confidencialidad ...

Universidad Autónoma de Occidente

Facultad de Comunicación

Departamento de Publicidad y Diseño

Programa diseño de la Comunicación Grafica

69

Imagen 12. Visualización de interfaz de contenido “registro”

The screenshot shows the 'diseñocolectivo' website interface. At the top, there is a navigation bar with links: 01 Home, 02 Qué es, 03 Contacto, and 04 Mapa. The main header features the logo 'diseñocolectivo' with the tagline 'intercambio de experiencias'. Below the logo, there is a 'Contácto' section with an envelope icon and text inviting users to join the collective. To the right, there is a section for 'Esta Temporada: Diseño Web' featuring an 'Invitado especial: Nicolás Negroponte' with a photo and text about his role at MIT Media Lab. Further right is a login section titled 'Inicio de sesión' with fields for 'Usuario' and 'Contraseña', and links for 'Registrarse aquí' and 'Entérate para qué'. Below the header, there is a horizontal menu with categories: GALERIA de diseño, PROPUESTAS de investigación, INVITADO especial, ARTÍCULOS para todos, AGENDA de la temporada, and DESCARGAS para compartir. The main content area is divided into two columns. The left column has a 'Participa' section with a form to select a modality (Galeria diseño or Artículos para todos) and an 'Enviar' button. Below this is a 'Lo mas Destacado' section with sub-sections for 'Invitado especial', 'Artículos para todos', and 'Descargables', each showing a list of items with 'Nombre del artículo(5)' and 'usuario: comentario del usuario comentario del usuario'. The right column has a section titled 'Para nosotros es importante saber qué piensas' with a form for 'Nombre', 'e-mail', and 'Comentario', and an 'Enviar' button. The footer contains copyright information for 2009 and 2006, and contact details for the Universidad Autónoma de Occidente.

Desde otras herramientas del observatorio. Cabe mencionar que no todos las páginas de contenido son enlazadas a partir de los menús, existen también páginas que cuyo contenido son resultado de intervenciones adicionales a la navegación regular del usuario por la herramienta. Estas son:

- Formulario de Registro. Permite al usuario registrarse para ingresar, en una siguiente visita o a partir de ese mismo momento, el uso de la herramienta con perfil de “usuario registrado” lo que le permite cierto tipo de “privilegios” o beneficios para publicar, opinar, y personalizar un espacio. El acceso a

este formulario se da desde la parte inferior del formulario de “Inicio de sesión” que aparece reiterativamente en todas las páginas.

- Búsqueda. La herramienta de búsqueda permite efectuar una exploración en la información de toda la herramienta a partir de ciertos parámetros claves dados por el usuario. Permite hacer una clasificación tipológica de la información del observatorio. El acceso a este contenido se da desde la opción “buscar” ubicada en el cabezote de todas las paginas o en algunos casos, en la parte superior del costado izquierdo en la sección de contenido para las páginas de segundo nivel de navegación en adelante.

Imagen 12. Visualización de interfaz de contenido “registro”

08

mayo/2009

01 Home

02 Qué es

03 Contacto

04 Mapa

diseño colectivo

intercambio de experiencias

Únete

Haz parte de nuestro colectivo, únete a la red de diseño de comunicación gráfico - visual del suroccidente colombiano. Intercambia experiencias, comparte el conocimiento.

Esta Temporada: Diseño Web

Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología

Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Si se le pide que nombre a un puno, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvídate tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría participar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

☒ Galería diseño
 ☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

usuario: comentario del usuario comentario del usuario

Por qué registrarse

Generar contenidos

Siendo un miembro registrado tiene la posibilidad de publicar cualquier tipo de material, exponer tu trabajo, escribir artículos, subir recursos en la sección de descargables y todas las entradas que desees poner en línea de acuerdo con las especificaciones del portal

Recibir boletines de actualización

Al ser parte del colectivo puede recibir periódicamente nuestro boletín vía e-mail que le informa las nuevas actualizaciones del portal, novedades, invitaciones y todo tipo de información que pueda resultar de su interés

Lista de favoritos

En el momento en que inicia sesión, tu cuenta hace un recuento de todo el material que ha resultado de tu agrado, generando así un record de tus artículos, diseños, descargables, eventos, etc. de predilección

Nombre*

e-mail*

Formación profesional*

☐ Bachillerato
 ☐ Estudiante de pregrado
 ☒ Estudios Universitarios
 ☐ Estudios de Especialización
 ☐ Estudios de Maestría
 ☐ Estudios de Doctorado
 ☐ Otros

¿Ejerce la el diseño como actividad laboral?

☐ Si
 ☐ No

¿Está vinculado a la academia?

☐ Si
 ☐ No

Nombre de usuario*

Contraseña*

Confirmar Contraseña*

Imagen de perfil

Examinar...

Enviar

Copyright 2009 www.diseño colectivo.com - All rights reserved

Copyright 2008 www.uso.edu.co - All rights reserved - Normas de confidencialidad y privacidad

Cll 25 # 115 - 85 Km. 2 Vía Cali - Jamundí, Cali, Colombia

Ver política de confidencialidad .:

Universidad Autónoma de Occidente


Facultad de Comunicación

Departamento de Publicidad y Diseño

Programa diseño de la Comunicación Gráfica

72

Imagen 13. Visualización de interfaz de contenido “búsqueda”




intercambio de experiencias

08 mayo/2009


01 Home | 02 Qué es | 03 Contacto | 04 Mapa

Esta Temporada: Diseño Web



Búsqueda

Encuentra cualquier tipo de material publicado en "diseñocolectivo" ejecuta tu búsqueda de acuerdo a tus preferencias.



Invitado especial:
Nicolás Negroponte

Ponencia:
Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Si se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicolás Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido charlatán del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entrate para qué](#)

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTICULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Participa

Selecciona la modalidad en que le gustaría participar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

☐ Galería diseño

☐ Artículos para todos

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

usuario comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

usuario comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:


Nombre del artículo(5)

usuario comentario del usuario comentario del usuario

Selecciona parametros de búsqueda

En: ☐ Galería Diseño ☐ Proyectos de investigación ☐ Invitado Especial ☐ Artículos para todos ☐ Agenda Diseño ☐ Descargables ☐ Todos los resultados

Buscar: ☐ Nombres y/o apellidos ☐ Fecha de Publicación ☐ Orden Alfabético

 **Buscar**

Resultados

A

Resultado de la Búsqueda

Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda

Resultado de la Búsqueda

Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda

Resultado de la Búsqueda

Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda

F

Resultado de la Búsqueda

Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda

Resultado de la Búsqueda

Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda

Resultado de la Búsqueda

Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda

G

Resultado de la Búsqueda


Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda


Resultado de la Búsqueda

Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda

Resultado de la Búsqueda

Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda Breve Descripción del resultado de la búsqueda

 Ver Anterior

Ver Siguiente 

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTICULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Copyright 2009 www.diseñocolectivo.com - All rights reserved
Copyright 2006 www.uis.edu.co - All rights reserved - Normas de confidencialidad y privacidad
Ct 25 # 115 - 85 Km. 2 Via Cali - Jamundí, Cali, Colombia
... Ver política de confidencialidad ...

Universidad Autónoma de Occidente
Facultad de Comunicación
Departamento de Publicidad y Diseño
Programa diseño de la Comunicación Gráfica

8. CONTENIDO Y FUNCIONAMIENTO

8.1. CONTENIDO INFORMATIVO

Qué es: “diseñocolectivo” es una un espacio que invita a hacer de la práctica del diseño de comunicación un “*bien intercambiable*” en donde es posible exponer la obra propia y opinar del trabajo de otras personas por medio de temáticas reflexivas. Si bien, el diseño se constituye como una resultante visual de uso cotidiano, es importante saber qué procesos se ven inmiscuidos tras la resolución de un problema, para de esta forma, identificar las variables que motivaron a una resultante visual determinada. Presentado de esta manera, es posible centrar las discusiones más allá de la forma misma y empezar a cuestionar la función sobre la forma.

Se constituye a partir de la inquietud de un trabajo de pregrado del programa Diseño de la comunicación Grafica de la Universidad Autónoma de Occidente (Cali – Colombia) en donde se plantea la construcción de un observatorio que consigne la producción del la práctica del diseño de comunicación (grafico – visual) en cualquier de sus ramas, con fines investigativos y reflexivos.

Por qué y para qué: El diseño de comunicación, en su teoría y en su práctica, se ha constituido en una dinámica de alto impacto social, en especial y para este apartado, en el suroccidente colombiano. La incidencia de sus mensajes es evidente y el sector económico¹⁹ al que este pertenece es cada vez mayor. En dicho sector económico muchos son los profesionales a fines que hacen parte de él, convirtiéndose en una amalgama de innumerables resultantes visuales que responden tanto al tipo de profesional que aborda los procesos de diseño, como a la metodología empleada para ofrecer una posible solución y, por supuesto, a los problemas comunicativos en sí mismos. Lo que sugiere que posiblemente no todos los problemas que el diseño de comunicación puedo resolver, sean idealmente abordados por el mismo tipo de profesional, entendiéndose profesional en este caso, a aquel que se dedica a resolver problemas comunicativos por medio de mensajes grafico-visuales, y que puede inscribirse dentro de las tres dimensiones mencionadas a continuación.

¹⁹ durante el año 2005 la industria gráfica creció en el 3.8% en su producción, esto gracias al crecimiento presentado en los productos editoriales, publicitarios y comerciales; generando una balanza comercial superavitaria, de US\$ 194,64 millones.

Así pues, se identifican tres tipos de dimensiones en las que el diseño de comunicación (grafico - visual) tiene injerencia: la **dimensión académica**, que responde a profesionales que hacen parte de la comunidad académica y que al mismo tiempo, reflexionan acerca de los mensajes grafico visuales y lo practican como actividad económica paralela; la **dimensión profesional** en la que se enmarcan todas aquellas personas que su actividad económica es estrictamente el diseño de comunicación (grafico – visual) con fines comerciales y que, generalmente, tiene estudios profesionales en pregrados afines en los diferentes campos de acción del diseño²⁰; y por último, la **dimensión empírica** que hace referencia a personas que producen diseño de comunicación (grafico – visual) a partir de experiencias, vivencias, sensibilidades estéticas personales, etc. y que no tienen bases teorías estructuradas para abordar un problema de comunicación, pero que la resolución de estos se constituye como su actividad comercial.

Lo anterior ofrece un gran abanico de posibilidades para proponer espacios en los que puedan confrontarse las resultantes visuales a nivel morfológico, sintáctico, metodológico y funcional de las diferentes dimensiones, con un enfoque académico que permita dar cuenta del estado del arte de la producción de diseño de comunicación (grafico – visual) en el suroccidente colombiano con muestras reales, haciendo uso de las nuevas tecnologías y la infinita plataforma que ofrece el Internet para la oferta de este espacio (observatorio).

8.2. CONTENIDO PRINCIPAL

8.2.1. Galería de exposición

Contenido: La galería de exposición se establece como la herramienta principal del observatorio en torno a la cual se generan otro tipo de contenidos y dinámicas de interacción. Es la exposición de imágenes fotográficas representativas de las producciones de diferentes diseñadores gráficos en cualquier temática o campo relacionado directamente con el quehacer del diseñador de comunicación (grafico-visual)

Funcionamiento:

²⁰ Campo de acción: área de extensión de una ciencia o disciplina. Al territorio del cual cada esfera del saber se desplaza. El diseño grafico comprende: Diseño Arquitectónico: urbano, paisajístico, arquitectónico, de interiores. Diseño Objetual: industrial, textil, de indumentaria. Diseño Comunicacional: gráfico, de imagen, de sonido. Guillermo Gonzales Ruiz, Estudio de Diseño, Emecé Editores.

Quien expone: Personas que se dedican a la producción de mensajes grafico-visuales que se insertan en las dimensiones empírica, profesional y académica. En esta medida, quien expone se puede perfilar como una persona, profesional o no, cuya práctica laboral se dedica parcial o totalmente a la producción de mensajes grafico visuales.

Quien opina: Existen dos tipos de perfiles de quienes opinan de lo expuesto. Esto con el fin de perfilar y dar línea a la discusión para que esta se presente de manera organizada y presente intervenciones con sentido lógico y reflexivo, evitando así simple juicios de valor a priori.

Perfil principal: Invitado especial: esta es una persona que cuanta con trayectoria en el campo del diseño de comunicación (grafico – visual) y más aun en la temática propuesta en la temporada (ver temáticas). Esta persona hará un comentario inicial de lo expuesto y propondrá un tema discusión abordado a partir de lo expuesto, de esta manera, dará entrada a los comentarios de los demás participantes del sitio.

Perfil secundario: Personas que pertenecen al gremio del diseño de comunicación (grafico-visual) tales como estudiantes de diseño y pregrados afines, docentes, diseñadores, aficionados, etc. Estos dejan sus entradas²¹ de acuerdo al cuestionamiento propuesto por el invitado especial.

Temáticas de exposición: las temáticas se definen tentativamente cada mes, y responde a la temática de todo el sitio, todos los contenidos deben estar alienados con la temática de la temporada. Estas se clasifican de la siguiente manera:

- Diseño de logos y símbolos
- Impresos P.O.P
- Impresos – Cartel
- Impresos – Editorial
- Ilustración
- Diseño web
- Diseño multimedia
- Animación
- Producción y posproducción audiovisual
- Fotografía

²¹ Entrada:

Objetivo: Exponer de manera periódica la producción de diferentes diseñadores gráficos en diferentes temáticas, para en torno a estas, establecer parámetros de discusión por parte de quienes debaten.

Actualización y periodicidad: La periodicidad de la información está dada por la temática que, como se mencionó anteriormente, varía cada mes, en este periodo de tiempo, tres obras se exhibirán de diferentes tipos de profesionales, uno de cada dimensión, insertas estas dentro de la temática del mes y dentro de la cual un invitado especial hará referencia, emitirá su opinión respecto a la solución dada y propondrá un tema de debate.

8.2.2. Propuestas de Investigación

Contenido: “Propuestas de Investigación” es un espacio para la exposición de nuevos proyectos investigativos en el campo del diseño de comunicación (gráfico - visual) por parte de grupos y colectivos con iniciativas investigativas no necesariamente certificadas pero sí con un carácter metodológico riguroso y de resaltar.

Funcionamiento: En esta sección está a cargo del público, de todas las personas o grupos que tengan propuestas de investigación de cualquier tipo en el ámbito del diseño de comunicación (gráfico – visual) o áreas afines que tengan relación alguna con el campo. Es la única sección que no se rige bajo la temática de la temporada.

8.2.3. Invitado especial - Artículo

Contenido: “Invitado especial” es un espacio que invita a personajes que han hecho aportes significativos al diseño de comunicación gráfica bien sea desde la práctica o desde planteamientos teóricos, específicamente cada temporada participa un invitado especial de acuerdo a la temática propuesta en “diseño colectivo”. Esta sección está dada para clarificar dudas e inquietudes ofreciendo un espacio de debate directo con el personaje de la temporada.

Funcionamiento: El artículo principal está a cargo de invitados especiales, locales, nacionales e internacionales (tentativo si es el mismo personaje de la galería o no). Varía mensualmente y se suma a la temática propuesta en la galería con el fin

de guardar coherencia con una discusión que se enriquezca desde diferentes campos.

8.2.4. Artículos para todos

Contenido: “Artículos para todos” es un espacio donde la pueden participar todas las personas que deseen publicar artículos de autoría propia, cuya temática, enfoque o desarrollo esté basado en el diseño de comunicación (grafico - visual) y presenten inquietudes debatibles

Funcionamiento: Los artículos para todos estarán a cargo de cualquier persona que desee hacer una publicación, la temática y convocatoria se dará a conocer un mes antes de su publicación y la veeduría o selección de los mismos estará a cargo de un comité de contenidos. Estos artículos estarán asociados a la temática del mes y se publicaran entre 3 y 5 (mensualmente) dependiendo de la calidad de los mismos.

8.3. CONTENIDO SECUNDARIO

8.3.1. Agenda

Contenido: Generado por los usuarios

Funcionamiento: Esta sección permite dar informar sobre eventos relacionados el diseño de comunicación, desde exposiciones, salones de estudiantes, congresos, festivales, seminarios, talleres, cursos, convocatorias, etc. La función secundaria de esta sección es generar otro tipo de contenido que pueda resultar atractivo para la comunidad del diseño, convirtiéndolo en un motivo para visitar el sitio y una oportunidad táctica de que participe activamente en él. La información aquí publicada estará a cargo de las entidades o personas organizadoras de cada evento. Tiene como función generar otro tipo de contenido que pueda resultar de interés para quien visita y de esta manera, convertirlo en una oportunidad para generar una visita activa

8.3.2. Descargables

Contenido: Generado por los usuarios

Funcionamiento: Esta sección funciona como una miscelánea de contenidos adicionales. La información aquí expuesta estará a cargo de los usuarios de la herramienta y su función secundaria, además de ofrecer otro tipo de contenido que propicie mas visitas al sitio es el de reafirmar la dinámica y el funcionamiento de la web 2.0, dar la posibilidad de que el conocimiento y la producción intelectual sea de alguna manera, expandible, reutilizable y útil para otras personas. Idealmente se planta par que la mayoría de la información aquí dispuesta sea de autoría propia de los usuarios En esta sección es posible encontrar tipografías, audio, tutoriales, video-tutoriales, imágenes, vectores, fotografías, ilustraciones, etc. Tiene como objetivo generar otro tipo de contenido que pueda resultar de interés para quien visita y de esta manera, convertirlo en una oportunidad para generar una visita activa

9. PROYECCIÓN

La construcción de este observatorio, nace bajo la iniciativa de generar espacios de reflexión frente a la experiencia de diseño de personas que se desempeñan en este campo, sin importar su condición laboral o formación profesional. Se propone a partir de la premisa de que quienes “hacen diseño” o intervienen en la construcción de mensajes grafico visuales, y generan resultados ante un problema de diseño, no son exclusivamente diseñadores con formación profesional o con fundamentos teóricos sustentables que permitan dar soluciones más acertadas que otras. Lo anterior se constituye en un panorama que particulariza la práctica y experiencia de diseño en Colombia y, más puntualmente, en el suroccidente colombiano. Por lo anterior, es preciso mencionar cuál es la proyección o alcances de este proyecto desde tres miradas clave.

9.1. PROYECCIÓN ACADÉMICA

El desarrollo de este proyecto, inserto en una institución representativa, que propende por la formación de futuros profesionales en el campo del diseño de comunicación grafico-visual, representa el principal interés de la construcción y proposición del observatorio, puesto que todo lo que sea publicado tendrá, de antemano, una postura académica, que plantea los parámetros bajo los cuales cada material será “evaluado” o puesto en debate. Si bien, los requerimientos para cada una de los materiales expuestos, comprenden desde el planteamiento del problema a solucionar, pasando por el proceso de proposición y bocetación, y terminando con una resultante gráfica. De esta manera, es posible evaluar aspectos metodológicos de la resolución de problemas de diseño y plantear reflexiones que van más allá de lo netamente visual, sobre todo porque el público que genera los debates está en condiciones de componer este tipo de inquietudes, a diferencia de un usuario final, cuyo papel dentro del “uso” de lo diseñado, se limita a su correcta, o no, percepción, del mismo.

De manera concluyente, se debe mencionar que la reflexión frente al diseño debe hacerse a partir de aquellos que lo diseñan, de lo contrario, las apreciaciones que puedan generarse serian juicios meramente estéticos o, en su defecto, juicios a partir de disciplinas humanísticas como la antropología, la sociología, la semiología, la psicología, etc., en las que se evalúa el comportamiento de los

receptores, no la relación entre lo diseñado, quien diseña, y quien “consume” lo diseñado.

9.2. PROYECCIÓN PROFESIONAL

Inicialmente se debe plantear, que para fines de este proyecto, llamaremos profesionales, en este caso exclusivamente, a todos aquellos que hacen, de la práctica de diseño de comunicación (grafico - visual) su actividad comercial de manera directa e indirecta, es decir, que en este caso, se hablará de profesionales considerando todo aquel que produce mensajes grafico visuales. En este orden de ideas, nos referiremos entonces a las tres dimensiones en las que el diseño tiene injerencia y que se mencionan a lo largo de este documento: la dimensión académica, la profesional y la empírica. A nivel profesional, es de vital importancia que aquellos que producen o hacen diseño, y que han tenido formación académica formal y aplican lo aprendido en el sector comercial, conozcan su campo de acción, la manera como proceden sus colegas, las tendencias gráficas a nivel estético y el rumbo que toma el diseño a lo largo de su evolución, como también es importante que se plantee posturas críticas frente a la práctica y el ejercicio.

10. REQUERIMIENTOS

Con el fin de contar con las herramientas o los requerimientos necesarios que den lugar al correcto desarrollo y vigencia del proyecto, es necesario pensar en aspectos como:

10.1. ESPACIO FÍSICO

En cuanto al espacio físico, es necesario contar con, mínimo dos estaciones de trabajo con las herramientas necesarias en cuanto a software (editor HTML, herramientas adicionales de diseño –Adobe Illustrator, Adobe photoshop) conexión a internet y acceso por ftp a servidores remotos.

10.2. TALENTO HUMANO

Productor: Persona encargada de gestionar la información expuesta itinerante, debe estar en constante consecución de material para exponer, como también gestionar la participación de invitados especiales, establecer temas de la temporada y dirigir coordinadamente los esfuerzos requeridos para mantener el sitio vigente y en constante crecimiento.

Editor: Persona encargada revisar los contenidos antes de que estos sean publicados, comprende noticias, eventos, artículos, debates. Con el fin de controlar y, de alguna manera, asegurar el buen cauce las discusiones y de lo expuesto en el sitio.

Ingeniero informático: (Web-master) Persona encargada de la manutención del sitio, resolución de problemas técnicos, montaje y desarrollo de aplicaciones, etc.

Diseñador grafico: Persona encargada de diseñar todos los materiales gráficos adicionales que se requieran para la manutención y vigencia del sitio, así velar por el correcto desempeño de la grafica del sitio, considerando estilos gráficos y pautas constructivas del mismo para cada actualización.

Nota: Para fines de montaje, es necesario contar con la provisión de Dominio para el sitio web y el servicio de hosting para el hospedaje de archivos.

11. ALCANCES DEL OBSERVATORIO

- Abrir una ventana para la contribución de la reflexión frente al objeto de estudio del diseño grafico – visual en el suroccidente colombiano
- Generar un instrumento que permita determinar las similitudes y diferencias de la producción de mensajes grafico - visuales de las diferentes dimensiones (académica, empírica y profesional).
- Consignar, de manera sistemática y organizada, una gran cantidad de material que dé cuenta de la producción de diseño grafico – visual en el suroccidente colombiano, y que permitan evaluar variables culturales que condicionen estilos gráficos propios de la región.
- Generar un espacio expandible a otras aéreas del diseño, en las que se generen dinámicas similares frente a la reflexión del quehacer profesional.
- Convertirse en un espacio clave para la generación de otras actividades presenciales como foros, y espacios de discusión frente al quehacer del diseño de comunicación grafico – visual y su repercusión en la vida cotidiana.

12. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

12.1. BENEFICIOS

12.1.1. A nivel Académico o institucional

- Contar con un espacio institucional de debate que permita indagar sobre la producción diseño de comunicación (grafico visual) y la postura del gremio al respecto.
- Incursionar en la construcción de propuestas que pretendan construir sentido, palabra y opinión a partir de la experiencia del diseño de comunicación (grafico - visual) y, de la misma manera, contar con una ventana que permita contribuir a la construcción de conocimiento respecto al diseño de comunicación (grafico – visual)
- Ofrecer un espacio que genere un acercamiento de la dinámica laboral que requiere mantener, actualizar y gestionar herramientas de este tipo, para que de esta manera, se consoliden grupos de trabajo temporales.
- La construcción, desarrollo, vigencia y, en general, el correcto manejo del observatorio, como herramienta que permita reflexionar sobre el objeto de estudio del diseño de comunicación (grafico – visual) por parte de la universidad, es propenso a convenirse en un referente a nivel institucional para la apertura de nuevas propuestas que con pretensiones similares, que aporten matices diferentes a la práctica del diseño.

12.1.2. A nivel Social

- Reflexionar, desde una mirada académica, sobre la experiencia de diseño que obedece a la práctica y resultados del ejercicio de diseñar, su inserción en la sociedad, y cómo el diseño contribuye a la solución de problemas cotidianos desde lo social, lo cultural y lo comercial.

- Reflexionar, desde una mirada académica, sobre el ejercicio de diseñar, su inserción en la sociedad, y cómo el diseño contribuye a la solución de problemas cotidianos desde lo social, lo cultural y lo comercial.
- Reconocer el diseño de comunicación (grafico – visual) como un área del conocimiento transformador de entornos, ciudades y, por tanto, prácticas de quienes acceden y usan el espacio público.
- Identificar en el diseño de comunicación (grafico – visual) una posibilidad que permita contribuir al uso de los elementos cotidianos por medio de objetos diseñados, insertos en el día a día y que cumplen en papel de interfaces sociales entre el entorno y el usuario.

12.1.3. A nivel profesional

- Consolidar un colectivo que propenda por el constante intercambio de experiencias entre instituciones académicas como también entre empresas del gremio.
- Ofrecer espacios en los que se fomente la reflexión, desde la profesión y práctica del diseño, frente a producción del gremio.
- Invitar a la constante actualización e inquietud de los profesionales que formen parte activa del observatorio.
- Ofrecer un espacio que permita, de manera fácil y amable, el contacto de profesionales con la academia por medio de la exposición de su producción de mensajes grafico visuales u objetos diseñados.
- Ofrecer un espacio en donde los profesionales puedan exponer su práctica y obtener juicios de carácter académico que active debates entre la comunidad que participa en el observatorio, lo que genera otros niveles de reflexión profesional frente a lo que se produce.
- Permitir el intercambio de experiencias prácticas del diseño de comunicación grafico –visual entre profesionales
- Propender por la generación de dinámicas interdisciplinarias que rompan con paradigmas propios de la profesión y el ejercicio de producir mensajes grafico-visuales con fines comerciales.

13. BIBLIOGRAFÍA

Anna Calvera, De Lo Bello De Las Cosas. Materiales Para Una Estética Del Diseño, Gustavo Ed. Gili 2007

Antonio Fumero y Genís Roca, Web 2.0, Diseño Mapa Web 2.0, Fundación Orange España, 2007

Donald A. Norman. Psicología de las cosas cotidianas, Segunda Edición, 1998.

Dondis A. Dondis, La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual, 1973 Ed. Gustavo Gili, 10º edición 1992

Gui Bonsipe, Del objeto a la interfase, mutaciones del diseño, Ed. Infinito, Buenos Aires, 1995

Guillermo Gonzales Ruiz, Estudio de Diseño, Ed. Emecé Editores.

Human Interfaces Guidelines: The Apple Desktop Interface. Addison-Wesley, Reading, 1987

Javier Royo, El diseño Digital, Ed. Paidos 2003

MARIA DEL VALLE LEDESMA, Diseño y Comunicación, teoría y enfoques críticos, Cap. Diseño Gráfico, ¿un orden necesario?, Ed. Paidos.

Meredith Briken, Virtual Worlds: no interface design, 1992

Norberto Chaves, El diseño invisible, Ed. Paidos, 2005.

Real Academia Española, diccionario de la lengua española - Vigésima segunda edición

Roland Barthes, Retórica de la imagen, Ed. Paidos Comunicacion / Maria Cecilia Luvaro, Beatriz Podetá, "El discurso visual y sus medios de expresión"

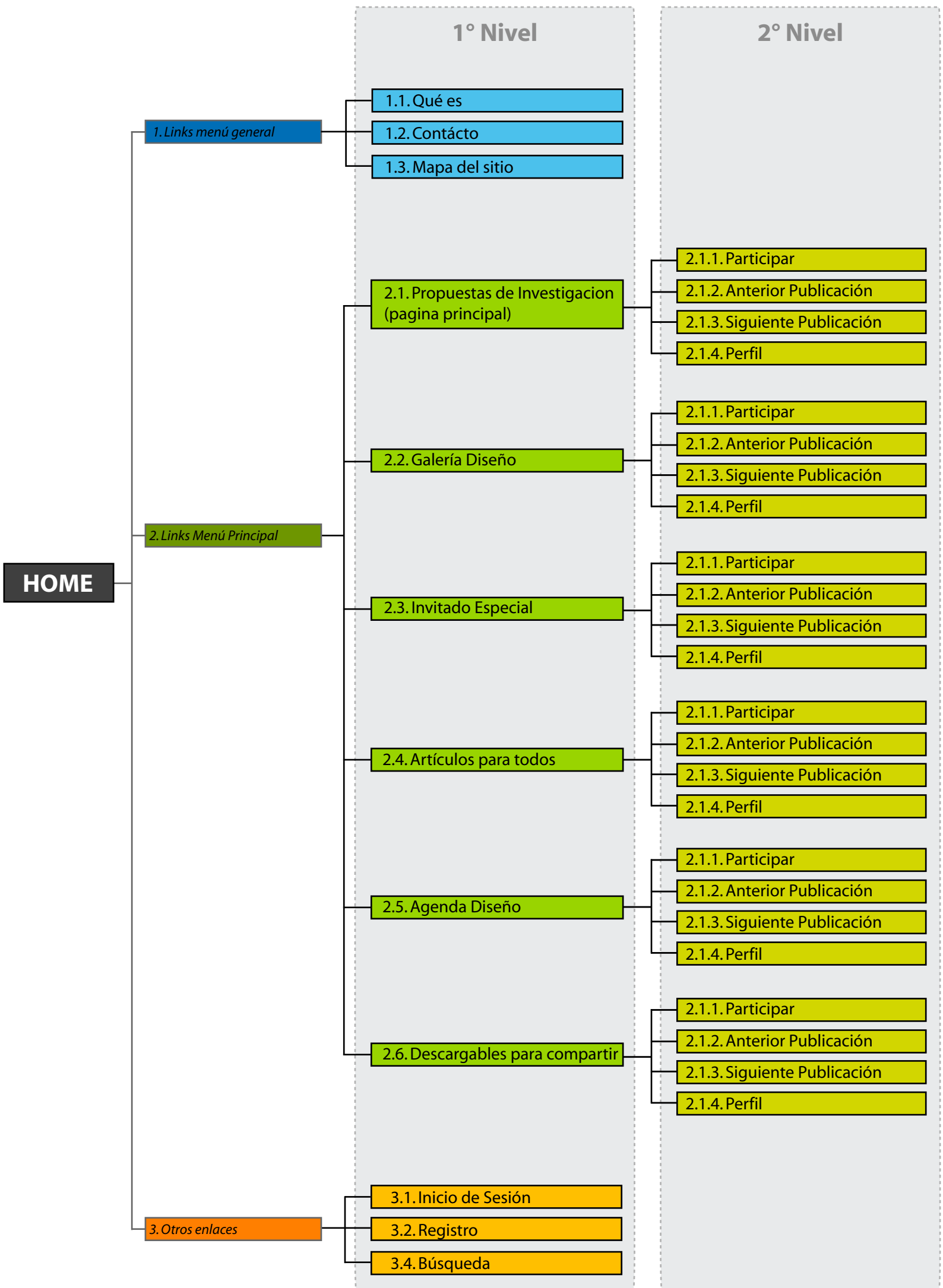
Tomás Maldonado, lo real y lo virtual, Ed. Gedisa, 1999.

W. Lidwell, K. Holden, J. Butler, Universal Principles of Design: a cross-disciplinary reference, Ed. Rockport publishers, 2003

Contextualización

Contenido



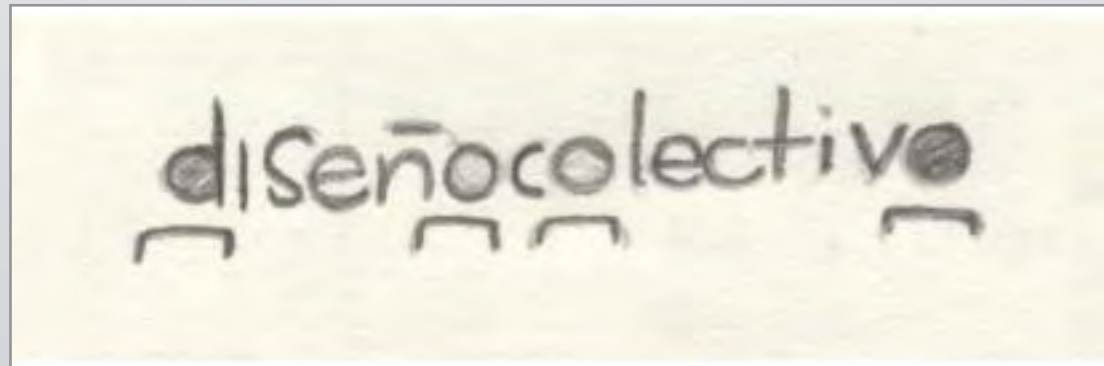


Desarrollo

Diseño de Marca

Para el diseño de la marca se plantearon conceptos de “colectividad” resaltando la característica principal del diseño de comunicación: “lo visual”. Bajo estos dos conceptos se desarrollaron soluciones que cumplieran funciones paralelas, en donde el mismo texto o marca verbal generase las posibilidades gráficas a nivel conceptual, con el fin de generar impacto tanto sonoro como grafico de la marca y se concibiese como un todo.

Identificando la colectividad:



Explorando los personajes, el caracter visual:

diseñocolectivo

disenocolectivo

diseñocolectivo

diseñocolectivo

diseñocolectivo

diseñocolectivo

“Lo visual” es colectivo, es de todos y en todo sentido

diseñ^ocolectivo

diseñ^ocolectivo

diseñ^ocolectivo

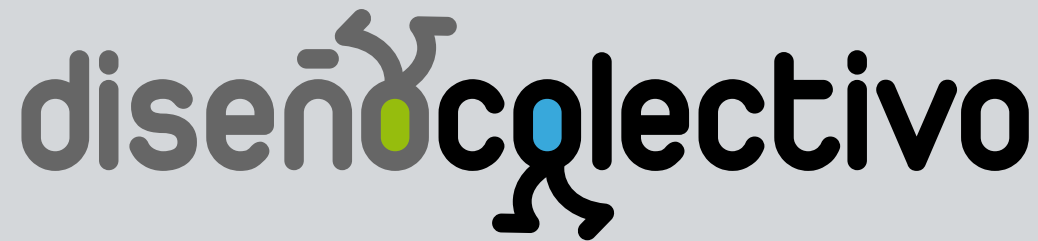
diseñ^ocolectivo

diseñ^ocolectivo

diseñ^ocolectivo

Resultado final

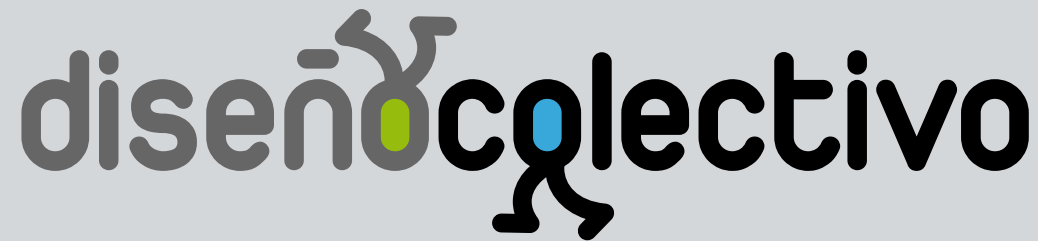
El resultado grafico de la marca se basa en los dos conceptos claves mencionados anteriormente: “la colectividad” y “lo visual”. A partir de los cuales se plantea la diferenciación del diseño de comunicación en tanto se presenta su carácter grafico-visual. Siempre requerirá de alguien que lo grafique y alguien que lo visualice y viceversa para que se genere la comunicación, concepto que se evidencia en la bi-dirección de las humanizados letras “o”, lo que a su vez también pretende otorgar a la marca el carácter colectivo del diseño y que hace posible la existencia de la herramienta, sugiriendo la necesidad de cooperación e intervención de los usuarios



diseñ^ocolectivo

Resultado final

El resultado grafico de la marca se basa en los dos conceptos claves mencionados anteriormente: “la colectividad” y “lo visual”. A partir de los cuales se plantea la diferenciación del diseño de comunicación en tanto se presenta su carácter grafico-visual. Siempre requerirá de alguien que lo grafique y alguien que lo visualice y viceversa para que se genere la comunicación, concepto que se evidencia en la bi-dirección de las humanizados letras “o”, lo que a su vez también pretende otorgar a la marca el carácter colectivo del diseño y que hace posible la existencia de la herramienta, sugiriendo la necesidad de cooperación e intervención de los usuarios

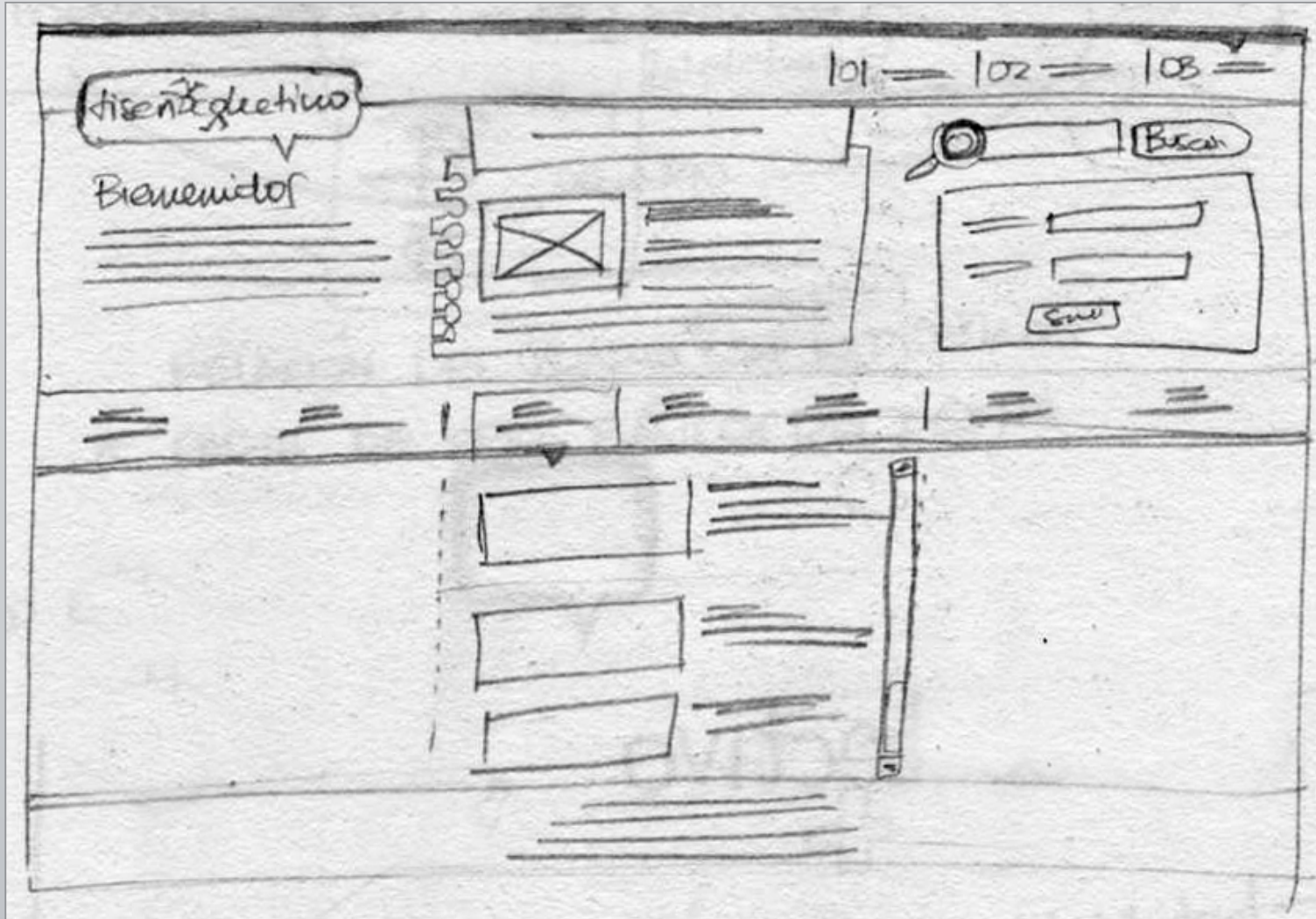
The logo consists of the text "diseñ^ocolectivo" in a bold, sans-serif font. The letter "o" is stylized with a green dot and a black arrow pointing upwards and to the left. The letter "c" is stylized with a blue dot and a black arrow pointing downwards and to the right. The entire logo is contained within a light gray speech bubble with a white outline and a small tail pointing downwards and to the right. The speech bubble is centered within a white rectangular box.

diseñ^ocolectivo

Diseño de la interfaz gráfica

Para el diseño de la interfaz grafica de la herramienta fue necesario plantear una retícula que permitiese la inserción de gran cantidad contenido, de manera variante, usando la menor cantidad de espacio posible y diferenciando la información en bloques temáticos, con el fin de no favorecer ciertos contenidos sobre otros por su posición u orden de aparición dentro de la interfaz. También era necesario identificar secciones fijas y secciones móviles que tuvieran funciones determinadas que se conservasen a lo largo de la navegación, así como la ubicación de ciertos módulos o bloques de información.

Boceto análogo



Resultados

Index o página de inicio

El índice, o página principal de un sitio web, es quizá el contenido más importante, puesto que en este se expone brevemente aquello que guarda mayor importancia frente al contenido restante, y que de alguna manera quiere ponerse de manera resaltante. En este caso, el índice cumple la función de página principal en una sola posición del usuario, es decir, sin hacer uso del scroll, lo que genera la posibilidad de controlar de alguna manera la navegación y la atención del usuario conjuntamente por todos los contenidos, pues la ubicación de estos dentro del espacio será siempre la misma.

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar

¡Bienvenidos!

diseñocolectivo, un foro de diseño e intercambio de experiencias, que nace tras la iniciativa de ofrecer espacios de opinion y reflexion en torno al quehacer del diseño de comunicación (gráfico - visual) Una invitacion a la contruccion conjunta de conocimiento colectivo.



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

ULTIMOS
comentarios

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Artículos para todos:

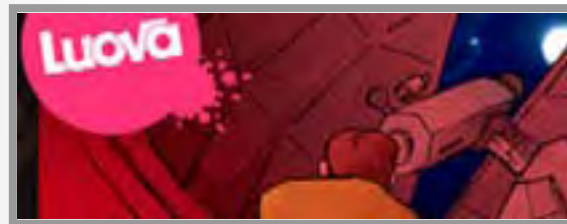
Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Descargables:

Título de la descarga(12)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Esta temporada se expone:



Proyecto

Rediseño portal loquesea.com

Entre la opinion y la refexión.

Por: Lorena Hernández Escobar

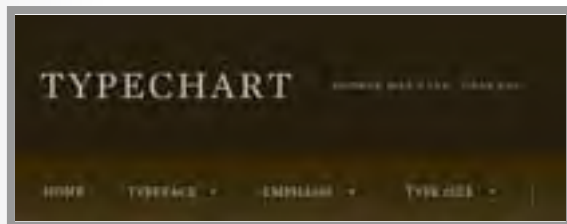


Proyecto

Rediseño portal loquesea.com

Entre la opinion y la refexión.

Por: Lorena Hernández Escobar



Proyecto

Rediseño portal loquesea.com

Entre la opinion y la refexión.

Por: Lorena Hernández Escobar

Los más visitados:

Nombre de la entrada (12)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (8)

Descripción breve del contenido descripción breve del

Nombre de la entrada (16)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (12)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción

Nombre de la entrada (4)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar

¡Bienvenidos!

diseñocolectivo, un foro de diseño e intercambio de experiencias, que nace tras la iniciativa de ofrecer espacios de opinion y reflexion en torno al quehacer del diseño de comunicación (gráfico - visual) Una invitacion a la contruccion conjunta de conocimiento colectivo.



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

ULTIMOS
comentarios

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Descargables:

Título de la descarga(12)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario



Cali: Ciudad Bosque

GRAU: Grafías Urbanas Grupo de investigacion de la UAO

A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno.

Para tal propósito, se definieron las bases teóricas sobre las cuales puedo diseñarse un protocolo de análisis e interpretación para el rastreo sistemático de tales áreas urbanas, con el propósito de establecer un diagnóstico de las posibilidades paisajísticas de las mismas.

Partiendo del contexto político de la situación vivida por la comunidad ambientalista de la ciudad, y del análisis histórico de la relación hombre-naturaleza vivida desde siempre como una interacción mutua y necesaria para la producción social, hasta la representación gráfico-visual del paisaje, e integrando las diversas tradiciones de estudio (...)

Los más visitados:

Nombre de la entrada (12)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (8)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (16)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (12)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (4)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar

¡Bienvenidos!

diseñocolectivo, un foro de diseño e intercambio de experiencias, que nace tras la iniciativa de ofrecer espacios de opinion y reflexion en torno al quehacer del diseño de comunicación (gráfico - visual) Una invitacion a la contruccion conjunta de conocimiento colectivo.



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

ULTIMOS
comentarios

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Descargables:

Título de la descarga(12)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario



[Ver Perfil](#)

Nicolás Negroponte

Comunicación y tecnología: Hacia una sociedad de la información

El desafío de diseñar un envase de alta gama para un producto que ya cuenta con la más alta estima por parte del público.

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad.

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto.

La intención del cliente era que la gráfica pusiera de manifiesto la historia de la empresa y de su producto: el alfajor Havanna; sirviendo a la vez como forma de consolidación de sus valores y tradición artesanal (...)

Los más visitados

Nombre de la entrada (12)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (8)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (16)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (12)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (4)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

¡Bienvenidos!

diseñocolectivo, un foro de diseño e intercambio de experiencias, que nace tras la iniciativa de ofrecer espacios de opinion y reflexion en torno al quehacer del diseño de comunicación (gráfico - visual) Una invitacion a la contruccion conjunta de conocimiento colectivo.



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.

ULTIMOS
comentarios

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Invitado especial:

[Nombre del artículo\(5\)](#)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

[Nombre del artículo\(5\)](#)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Artículos para todos:

[Nombre del artículo\(5\)](#)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

[Nombre del artículo\(5\)](#)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Descargables:

[Titulo de la descarga\(12\)](#)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Esta temporada paticipa:

Mario Fernando Uribe

El Obejto de estudio del diseño de comunicación grafico visual

Colombia, Diseñador visual - [Ver perfil completo](#)

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...)

Lorena Hernández Escobar

Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - [Ver perfil](#)

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. . (...)

Eventos de interés

22
ABRIL

Festival Internacional de la imagen
Abril 22 a 25 de abril de 2009
Manizales

27
ABRIL

Dia del Diseñador Grafico
Abril 22 a 25 de abril de 2009
Universidad Autonoma de Occidente, Cali

01
MAYO

Festival Internacional de la imagen
Abril 22 a 25 de abril de 2009
Manizales

17
MAYO

Festival Internacional de la imagen
Abril 22 a 25 de abril de 2009
Manizales

05
JUNIO

Festival Internacional de la imagen
Abril 22 a 25 de abril de 2009
Manizales

[+ Ver agenda Completa](#)

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar

¡Bienvenidos!

diseñocolectivo, un foro de diseño e intercambio de experiencias, que nace tras la iniciativa de ofrecer espacios de opinion y reflexion en torno al quehacer del diseño de comunicación (gráfico - visual) Una invitacion a la contruccion conjunta de conocimiento colectivo.



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

ULTIMOS
comentarios

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Descargables:

Título de la descarga(12)
[usuario:](#) comentario del usuario
comentario del usuario

Esta temporada paticipa:

Mario Fernando Uribe

El Obejto de estudio del diseño de comunicación grafico visual

Colombia, Diseñador visual - [Ver perfil completo](#)

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...)

Lorena Hernández Escobar

Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - [Ver perfil](#)

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. . (...)

Los más visitados:

Nombre de la entrada (12)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (8)

Descripción breve del contenido descripción breve del

Nombre de la entrada (16)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Nombre de la entrada (12)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción

Nombre de la entrada (4)

Descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido descripción breve del contenido

Secciones del index o página principal



Página de contenido

Las páginas de contenido son todas aquellas que muestran la información de la herramienta por temáticas de manera seccionada. Cada sección por tanto, cumple con una función determinada y tiene usos y herramientas muy similares entre sí. La distribución de los elementos y los criterios diagramáticos son los mismos para todas puesto que aunque la información varía, el tipo de datos es correspondiente de una sección a otra.

Esta Temporada: Diseño Web



Invitado especial:
Nicolás Negroponte

Opina:
la solcion plateada parece ser guachu guachu pero...

El diseño web debe contar con cosas que bla bla bla, la discusion se centra entonces en bla bla bla El diseño web debe contar con cosas que bla bla bla, la discusion se centra entonces en bla bla bla

Exponen:

01

Lorena Hernández Escobar
Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad
[Diseñadora Gráfica, Cali](#)
[Ver Perfil](#)

02

Lorena Hernández Escobar
Proyecto: Rediseño de una tienda electrónica de tuberías plásticas y bombas eléctricas
[Estudiante, Bogotá](#)
[Ver Perfil](#)

GALERIA

de diseño

PROPUESTAS

de investigación

INVITADO

especial

ARTÍCULOS

para todos

AGENDA

de la temporada

DESCARGAS

para compartir



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Registrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)



Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galería diseño
- ☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

La galería de exposición se establece como la herramienta principal del observatorio en torno a la cual se generan otro tipo de contenidos y dinámicas de interacción. Es la exposición de imágenes fotográficas representativas de las producciones de diferentes diseñadores gráficos en cualquier temática o campo relacionado directamente con el quehacer del diseñador de comunicación (grafico-visual)

¿Buscas algo en especial?



Buscar



Ver Anterior

Página 1 / 4

Ir a página #

Ver Siguiente



01

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



02

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



03

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



04

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



05

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



Ver Anterior

Página 1 / 4

Ir a página #

Ver Siguiente



GALERIA

de diseño

PROPUESTAS

de investigación

INVITADO

especial

ARTÍCULOS

para todos

AGENDA

de la temporada

DESCARGAS

para compartir

Secciones de las páginas de contenido



Elementos de las páginas de contenido



Particularidades y visualización de contenidos

A continuación se visualiza la diagramación y distribución de los elementos dentro de la interfaz para cada uno de los contenidos que se manejarán dentro de la herramienta. Entendiendo que hay dos momentos de navegación para el contenido principal, uno es el momento en que se enlista el contenido de la sección y de manera resumida se muestra algo de lo que el usuario encontrará más adelante, y un segundo momento en donde se desarrolla en su totalidad la publicación seleccionada



Es un espacio en el que se exponen proyectos de diseño de comunicación, desde el planteamiento del problema hasta su resolución, mientras un experto en el tema da su opinión al respecto.

Esta Temporada: Diseño Web



Invitado especial:
Nicolás Negroponte

Opina:
la solcion plateada parece ser guachu guachu pero...

El diseño web debe contar con cosas que bla bla bla, la discusion se centra entonces en bla bla bla El diseño web debe contar con cosas que bla bla bla, la discusion se centra entonces en bla bla bla

Exponen:

01

Lorena Hernández Escobar
Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad
[Diseñadora Gráfica, Cali](#)
[Ver Perfil](#)

02

Lorena Hernández Escobar
Proyecto: Rediseño de una tienda electrónica de tuberías plásticas y bombas eléctricas
[Estudiante, Bogotá](#)
[Ver Perfil](#)

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Registrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)



Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galería diseño
- ☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

La galería de exposición se establece como la herramienta principal del observatorio en torno a la cual se generan otro tipo de contenidos y dinámicas de interacción. Es la exposición de imágenes fotográficas representativas de las producciones de diferentes diseñadores gráficos en cualquier temática o campo relacionado directamente con el quehacer del diseñador de comunicación (grafico-visual)

¿Buscas algo en especial?



Buscar



Ver Anterior

Página 1 / 4

Ir a página #

Ver Siguiente



01

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



02

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



03

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



04

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



05

Proyecto: Diseño de un portal web para el intercambio de experiencias en comunidad

Por: Lorena Hernández Escobar
[Diseñadora Gráfica, Cali](#) // [Ver Perfil](#)



Ver Anterior

Página 1 / 4

Ir a página #

Ver Siguiente



GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Investigación



Espacio para la exposición de nuevos proyectos investigativos en el campo del diseño de comunicación (grafico - visual) con iniciativas investigativas con un carácter metodológico riguroso y de resaltar.

Esta Temporada: Diseño Web



Investigación destacada:
Ciudad Bosque (GRAU)

Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.

A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) (...)

Exponen:

01

GRAU: Grafías Urbanas
Proyecto: Ciudad Bosque, Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
[Universidad Autónoma de Occidente, Cali](#)

02

GRAU: Grafías Urbanas
Proyecto: Ciudad Bosque, Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
[Universidad Autónoma de Occidente, Cali](#)

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)



Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaria partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galería diseño
☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

“Propuestas de Investigación” es un espacio para la exposición de nuevos proyectos investigativos en el campo del diseño de comunicación (grafico - visual) por parte de grupos y colectivos con iniciativas investigativas no necesariamente certificadas pero sí con un carácter metodológico riguroso y de resaltar.

¿Buscas algo en especial?



Buscar



[Ver Anterior](#)

Página 1 / 4

Ir a página #

[Ver Siguiente](#)



01



Cali: Ciudad Bosque

GRAU: Grafías Urbanas, Grupo de investigacion de la UAO
Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.

A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno. (...)

[Ver publicación completa](#)

02



Cali: Ciudad Bosque

GRAU: Grafías Urbanas, Grupo de investigacion de la UAO
Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.

A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno. (...)

[Ver publicación completa](#)

03



Cali: Ciudad Bosque

GRAU: Grafías Urbanas, Grupo de investigacion de la UAO
Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.

A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno. (...)

[Ver publicación completa](#)



[Ver Anterior](#)

Página 1 / 4

Ir a página #

[Ver Siguiente](#)



GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Investigación



Espacio para la exposición de nuevos proyectos investigativos en el campo del diseño de comunicación (grafico - visual) con iniciativas investigativas con un carácter metodológico riguroso y de resaltar.

Esta Temporada: Diseño Web



Invitado especial:
Ciudad Bosque (GRAU)

Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.

A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) (...)

Exponen:

01

GRAU: Grafías Urbanas
Proyecto: Ciudad Bosque, Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
[Universidad Autónoma de Occidente, Cali](#)

02

GRAU: Grafías Urbanas
Proyecto: Ciudad Bosque, Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano.
[Universidad Autónoma de Occidente, Cali](#)

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir



Buscar



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?

¿No eres un usuario Registrado?

[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)



Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

☒ Galería diseño

☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario



Cali: Ciudad Bosque Diseño de una metodología para la agnición estética inducida del paisaje urbano

GRAU: Grafias Urbanas. Grupo de investigacion de la UAO

A partir de una protesta cívica motivada por el anuncio de una tala masiva de árboles centenarios como efecto colateral de la construcción del Sistema de Transporte Masivo de la Ciudad Santiago de Cali (Colombia), el Grupo de Investigación Grafías Urbanas de la Universidad Autónoma de Occidente, dentro de su línea de investigación denominada Grafía del Paisaje, se propuso indagar sobre el Patrimonio Arbóreo Urbano (PAU) para caracterizar las zonas arborizadas más representativas de la ciudad, desde el punto de vista de la Gráfica del Entorno.

Para tal propósito, se definieron las bases teóricas sobre las cuales puedo diseñarse un protocolo de análisis e interpretación para el rastreo sistemático de tales áreas urbanas, con el propósito de establecer un diagnóstico de las posibilidades paisajísticas de las mismas.

Partiendo del contexto político de la situación vivida por la comunidad ambientalista de la ciudad, y del análisis histórico de la relación hombre-naturaleza vivida desde siempre como una interacción mutua y necesaria para la producción social, hasta la representación gráfico-visual del paisaje, e integrando las diversas tradiciones de estudio sobre el tema, se pasa a la determinación del objeto mismo de investigación, definiéndolo como “la interfase perceptiva del paisaje”.

Teniendo como referencia los diversos horizontes de estudio contemporáneos a cerca de la cuestión, y con el transfondo conceptual aportado desde la estética y su relación con la comunicación, se llega a descubrir cómo es posible tematizar la vivencia urbana a partir del paisaje comunicado, es decir, enunciado y discursivizado.

Se plantea entonces una propuesta denominada Agnición Estética Inducida, como un método consistente, para hacer posible la interpretación socializada de los códigos de reconocimiento, interpretación con la cual el paisaje puede ser leído por sus habitantes, una vez enunciado, tanto verbal como gráficamente, discurso éste para ser representado tanto sobre soportes virtuales como reales.

La meta es lograr el diseño de diversas interfases gráficas para inducir a los habitantes de la ciudad, a un proceso de conocimiento, valoración y apropiación de una de las características preponderantes de la ciudad, hacia el logro progresivo de posicionar otro imaginario social para Cali, como Ciudad Bosque.

En este primer informe, titulado RECONOCER EL PAISAJE, se fundamenta a nivel teórico y práctico la propuesta. Su consecuencia lógica, será objeto de una segunda investigación para la determinación de ese potencial paisajístico de la ciudad, hacia la producción, en una tercera instancia, de materiales gráfico-visuales que aproximen a la población hacia su entorno urbano y éste a sus usuarios. La apuesta está dirigida a lograr, con el diseño e implementación de estos productos, ofrecidos como experiencias pedagógicas, tanto en entornos virtuales como presenciales.

La Agnición Estética Inducida se presenta pues como una opción para encauzar toda una estrategia gráfico-visual, hacia el mejoramiento de la calidad del encuentro entre los ciudadanos y su entorno urbano, junto con la posibilidad del encuentro motivado entre los ciudadanos mismos, en el ideal de un ciudad menos excluyente, más participativa y con mayor identidad cultural.



+5



-1



Imprimir



Enviar a un amigo



Descargar en PDF



Agregar a Favoritos



Ver Anterior

Ver Siguiente



2 comentarios



Nombre de Usuario

06 / Mayo / 2009



+5



-1

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.



Nombre de Usuario

06 / Mayo / 2009



+5



-1

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar

Invitado ESPECIAL



Un espacio para la participacion de reconocidos personajes en el medio del diseño de comuncación gráfica, cuya participación en la practica han hecho aportes significativos



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)



Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaria partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galeria diseño
☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

“Invitado especial” es un espacio que invita a personajes que han hecho aportes significativos al diseño de comunicación gráfica bien sea desde la practica o desde planteamientos teóricos, específicamente cada temporada participa un invitado especial de acuerdo a la temática propuesta en “diseñocolectivo”. Esta seccione está dada para clarificar dudas e inquietudes ofreciendo un espacio de debate directo con el personaje de la temporada.

¿Buscas algo en especial?



Buscar



[Ver Anterior](#)

Página 1 / 4

Ir a página #

[Ver Siguiente](#)



Temporada de Ilustracion (Abril 01 - 30 / 09) Colectivo Doma

Nuevas propuestas experimentales

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...)

[Ver publicación completa](#)



Temporada de Logos y logotipos (Marzo 01 - 30 / 09) Colectivo Doma

Nuevas propuestas experimentales

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...)

[Ver publicación completa](#)



Temporada de Carteles (Febrero 01 - 30 / 09) Colectivo Doma

Nuevas propuestas experimentales

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...)

[Ver publicación completa](#)



[Ver Anterior](#)

Página 1 / 4

Ir a página #

[Ver Siguiente](#)



GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Invitado ESPECIAL



Un espacio para la participacion de reconocidos personajes en el medio del diseño de comunicacón gráfica, cuya participación en la practica han hecho aportes significativos

Esta Temporada: Diseño Web



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Si se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Buscar



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?

¿No eres un usuario Registrado?

[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)GALERIA
de diseñoPROPUESTAS
de investigaciónINVITADO
especialARTÍCULOS
para todosAGENDA
de la temporadaDESCARGAS
para compartir

Buscar



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?

¿No eres un usuario Registrado?

[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaria partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

☒ Galeria diseño☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuarioComunicación y tecnología:
Hacia una sociedad de la información

Nicolás Negroponte

[\(Ver Perfil\)](#)

En enero de 2009 quedamos huérfanos. Ojalá su muerte sea una más de sus fantásticas ilusiones. Sensei significa «nacido antes», y ésta es la razón tradicional japonesa por la cual un «maestro» puede enseñar a sus discípulos.

Por fin se ha podido descubrir qué hay detrás de los muros de hormigón, vagamente recubiertos de vegetación, que se han levantado para defender el Parc Central del Poblenou. Y lo que se descubre es un parque decepcionante, vacío de algo que tenga sentido y pueda ser una aportación para las personas. Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar, echarse al sol o ponerse a la sombra bajo alguna pérgola ingeniosa, hacer pic-nic, tomar algún refresco o ir al lavabo. Sólo artilugios superfluos: unas pérgolas mal copiadas de las obras de Enric Miralles y Carme Pinós; unos paneles horadados a la manera de Rem Koolhaas; unas luminarias esféricas sacadas de Luís Barragán; una espiral con el rimbombante nombre de cráter, de tratamiento vegetal cursi, que recuerda en malo la bellísima obra de Beverly Pepper en el parque de la estación del Norte; un Giacometti de cuarta categoría; unos lamentables iglús a lo Mario Merz; un paisaje lunar penoso, y unas sillas aisladas antihomeless y antigrupos. En definitiva, un parque cuyos muros y rincones lo hacen tremendamente inseguro, y unos jardines que siguen la concepción francesa de los setos y las pérgolas que ellos mismos hace más de veinte años han rechazado y superado con «los jardines en movimiento» y la libertad de las plantas creciendo.

Entonces uno se da cuenta de que más relevante que los muros absurdos es el desprecio de Jean Nouvel hacia la cultura del espacio público, en la que en Cataluña habíamos avanzado tanto, con buenas plazas y magníficos parques metropolitanos, reclamados por los vecinos, promovidos por los municipios y proyectados por nuestros mejores paisajistas, muchas veces mujeres. Nos habíamos convertido en modelo de diseño de mobiliario urbano, producido en Barcelona, para que ahora se nos imponga el despilfarro de un parque en el que no hay ninguna aportación de lo necesario y muchos kits de lo superfluo. Entonces uno añora obras maestras como el Parc dels Colors en Mollet del Vallès, el Parc de Vallparadís en Terrassa, el Jardín Botánico, el Parc Central de Nou Barris y El Fossar de la Pedrera en Barcelona, el Parc de la Solidaritat en Espulgues de Llobregat, el Parc de les Dunes en Gavà y muchos otros.

Y entonces uno se siente en el funeral del espacio público, en un lugar que ya no tiene el carácter del dominio público, sino que es un lugar común, donde nunca la polis —la manifestación, la reunión, el debate, etcétera— va a poder darse. Un parque puede estar cerrado con rejas, como en el siglo XIX, pero encogido entre muros de hormigón no es un parque. Se supone que va a salir publicado en las revistas y que, incluso, algún jurado le va a otorgar algún premio. Pero está claro que no es un parque para las personas: entre muros que abren ventanas como escaparates, rodeado del tráfico de las calles y al que se accede por aceras estrechas. Solo tiene justificaciones para estúpidos: muros para proteger del tráfico, un parque vanguardista, etcétera. Las cifras también dan que pensar.

Este despilfarro para un pésimo parque ha costado más de 20 millones de euros, sin hablar de los honorarios por triplicado que se han pagado a Jean Nouvel. La nueva biblioteca de La Mina ha costado un poco menos de cuatro millones de euros. Es decir, con el presupuesto de un parque en el que casi todos los costes son para el lujo de elementos prescindibles, se hubieran hecho cinco o seis magníficas bibliotecas de barrio.

Una vez dentro, uno se pregunta qué le recuerda remotamente este parque entre murallas, con un suelo tan pobre, tan vacío de ideas originales y tan lleno de malas copias. Entonces se le hace la luz al recordar la opinión de un vecino que ha declarado que parece una prisión. ¡Ah!, es una prisión al aire libre. Y entonces todo se entiende: casi setenta años más tarde, un arquitecto francés nos ha instalado un campo de concentración como Dios manda, no como aquellos miserables e improvisados campos en las playas de Argelés y Saint Cyprien, donde nuestros antepasados republicanos malvivieron e intentaron sobrevivir. Y es entonces cuando uno desea salir de este parque de concentración, buscando lo más rápido posible una de las angostas y escondidas puertas. Y ya fuera, respira y piensa: ojala nunca nadie tenga que volver a estar injustamente prisionero en cárceles, estadios deportivos y campos de concentración.

Publicado el 08/05/2009



+5



-1



Participar



Imprimir



Recomendar



Descargar en PDF



+ Favoritos

[Ver Todos los Invitados especiales](#)[Ver Anterior](#)[Ver Siguiente](#)

2 comentarios



Nombre de Usuario

06 / Mayo / 2009



+5



-1

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.



Nombre de Usuario

06 / Mayo / 2009



+5



-1

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.

GALERIA
de diseñoPROPUESTAS
de investigaciónINVITADO
especialARTÍCULOS
para todosAGENDA
de la temporadaDESCARGAS
para compartir

Investigacion



Espacio para la exposición de nuevos proyectos investigativos en el campo del diseño de comunicación (grafico - visual) con iniciativas investigativas con un carácter metodológico riguroso y de resaltar.

Esta Temporada: Diseño Web



Investigación destacada:

Lorena Hernadez Escobar

Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, (...)

También esciben

01

Lorena Hernandez E
Diseñando colectavamente, intercambiando experiencias
[Cali](#)

02

Lorena Hernandez E
Diseñando colectavamente, intercambiando experiencias
[Bogotá](#)

GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Registrate aqui](#) o [Entérate para qué](#)



Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galería diseño
☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)
[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

“Artículos para todos” es un espacio donde la pueden participar todas las personas que deseen publicar artículos de autoría propia, cuya temática, enfoque o desarrollo esté basado en el diseño de comunicación (grafico - visual) y presenten inquietudes debatibles

¿Buscas algo en especial?



Buscar



[Ver Anterior](#)

Página 1 / 4

Ir a página #

[Ver Siguiente](#)



01



Lorena Hernández Escobar

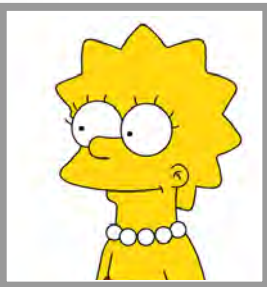
Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - [Ver perfil](#)

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. . ([...](#))

[Ver publicación completa](#)

02



Lorena Hernández Escobar

Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - [Ver perfil](#)

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. . ([...](#))

[Ver publicación completa](#)

03



Lorena Hernández Escobar

Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - [Ver perfil](#)

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. . ([...](#))

[Ver publicación completa](#)

04



Lorena Hernández Escobar

Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - [Ver perfil](#)

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. . ([...](#))

[Ver publicación completa](#)

05



Lorena Hernández Escobar

Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Colombia, Diseñadora de la Comunicación Gráfica - [Ver perfil](#)

A fines de 2008, Havanna cumplió 60 años y decidió celebrarlo lanzando al mercado un envase de alfajores conmemorativo, convocando a Sure Branding para el diseño del envase. El demanda de diseño requirió el diseño gráfico de una lata de alfajores, un exhibidor para puntos de venta y una bolsa especial para entregar el producto. . ([...](#))

[Ver publicación completa](#)



[Ver Anterior](#)

Página 1 / 4

Ir a página #

[Ver Siguiente](#)



GALERIA de diseño

PROPUESTAS de investigación

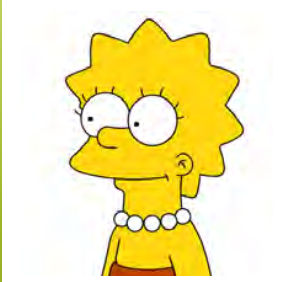
INVITADO especial

ARTÍCULOS para todos

AGENDA de la temporada

DESCARGAS para compartir

Esta Temporada: Diseño Web



Artículo destacado:
Lorena Hernández Escobar

“Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias”

Havanna es una prestigiosa y reconocida marca argentina que cuenta con cientos de locales de venta al público y cafés. Su producto emblemático es el «alfajor Havanna», que ha llegado a convertirse en un símbolo de la argentinidad. (...)

También escriben

01 **Juan Fernando Betancourt**
Artículo: Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias
Estudiante
Universidad Autónoma de Occidente, Cali

02 **Mario Fernández Uribe**
Artículo: El objeto de estudio del diseño de comunicacion grafico - visual
Docente
Universidad Autónoma de Occidente, Cali

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Buscar

Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Registrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

☒ Galería diseño

☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

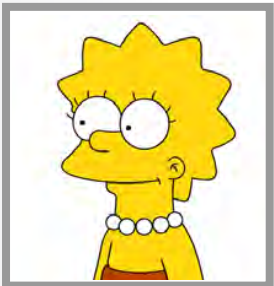
Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario comentario del usuario



Diseñando colectivamente, intercambiando experiencias

Lorena Hernández Escobar
(Ver Perfil)

En el diseño gráfico del sur-occidente colombiano se reconocen tres dimensiones en las que este tiene injerencia: la académica, la profesional y la empírica, (ver punto 7. justificación y antecedentes) a partir de esta referencia se plantea la construcción de un observatorio web que permita el reconocimiento de las similitudes y divergencias de la producción grafica de estas tres dimensiones de manera indirecta y que facilite el reconocimiento de las mismas entre la comunidad del diseño. Dicho observatorio pretende ofrecer espacios de reflexión y debate frente a los diferentes problemas de comunicación que pueden ser reconocidos y sus diferentes resultados grafico-visuales. Teniendo en cuenta lo anterior, es primordial entender la importancia que tiene la participación de la comunidad en la construcción de conocimiento y cultura dentro de un contexto determinado , la opinión pública en espacios de lectura abierta permiten la apertura de espacios de opinión o de encuentro donde la comunidad artífice del diseño pueda tener la posibilidad de reflexionar acerca de su práctica. De esta forma, se plantea el diseño de un observatorio local que permita hacer un paneo de la producción grafica del suroccidente colombiano e invite a la discusión y preocupación sobre la práctica, , y que además de constituirse como una herramienta expositiva de soluciones gráficas, cumpla la función de documentar el proceso de diseño (o proyecto) que dio como resultado la forma gráfica expuesta, de esta manera es posible identificar y calificar el proceso en términos de resolución a un problema con una mirada académica clara y estructurada.

Quiénes escriben sobre diseño en Latinoamérica y Colombia

En términos generales, dentro de la comunidad Latinoamericana, es posible considerar que quienes escriben y opinan de diseño, y por demás, determinan su sustento teórico, son, en términos generales, profesionales de otras áreas afines, tales como la comunicación, la psicología, la sociología, la semiótica, entre otras. Perfiles no menos adecuados para opinar al respecto dada su condición social y la relación del ser humano con el entorno, dentro del cual se enmarca, de manera inherente, el diseño y su principal función de uso y relación del ser humano con el espacio. De manera local, en Colombia, es posible considerar que las discusiones alrededor del diseño y su práctica son muy escasas, esto puede responder a la madurez del campo y la falta de tradición en el mismo que permita establecer niveles históricos para el devenir de la práctica del diseño, o simplemente a la falta de apropiación y cuestionamiento personal y, por tanto, profesional ante el oficio. Por tales motivos, el observatorio se constituye como una herramienta que proporciona espacios reflexivos abiertos y propone debates y cuestionamientos frente a la práctica del diseño de comunicación (grafico – visual).

¿Por qué en el GRAU?

El grupo de investigación GRAU nace con un inquietud frente a vertientes del diseño de comunicación (grafico – visual) o diseño grafico que desdibuja sus límites con otros campos de acción también del diseño e incluso, yendo más allá, otras disciplinas como el urbanismo, al paisajismo y otro tipo de campos que hacen referencia al entorno circundante, las ciudades, los paisajes y por supuesto, su relación con el usuario. “De manera más específica, la Señalización conforma sistemas determinantes de conducta, mientras que la Señalética es un sistema más optativo de señales que convocan acciones.

Uno de los planteamientos del Grupo de investigación GRAU, y la razón por la que este observatorio se instala dentro de su temática y desarrollo investigativo, propone la ciudad como la principal interfaz con la que el ser humano tiene contacto y, en esta medida, la usa, la accede, hace parte de ella en calidad de ciudadano, de esta manera, es posible proyectar la producción del diseño de mensajes grafico – visuales, desde cualquier dimensión en las que el diseño de comunicación tiene injerencia (académica, profesional y empírica) y considerarla como una forma de grafiar la ciudad, teniendo en cuenta que es este el contexto que valida el oficio y en mayor o menor nivel genera el uso de las ciudades por parte de los ciudadanos-usuario. Esto sin mencionar que representa la cultura y la idiosincrasia regional bajo la premisa de ser estos mensajes grafico – visuales, plataformas para la expresión aun cuando sea de manera estructurada, o en algunos casos no, pero siempre con intenciones comunicativas.

¿Por qué en internet?

Internet, se constituye como una de las mayores plataformas a nivel mundial. Constituyéndose como un espacio social que estructura redes y comunidades a partir del intercambio de intereses, conocimientos, información. Internet es una gran plataforma en la que convergen infinidad de comunidades cada una con intereses particulares y entre ellas personas con intereses similares. Es un tejido de redes sociales que trasciende las barreras idiomáticas, geográficas, culturales, religiosas, etc., y propone espacios abiertos de libre expresión en los que convergen intereses comunes.

Inicialmente se planteo internet como la relación entre dos o más personas, a partir de una información que resultase de interés para otra, o para otras, en esta medida, y dada la necesidad de interactuar con el contenido, de considerar la internet como un entorno de expresión, la comunicación se hizo bilateral, herramientas como salas de chat, foros, o los correos electrónicos que genera lazos entre individuos a otro nivel mas allá de la corporeidad, todo sucede en tiempo real, los contenidos se expandieron siendo generados tanto por los dueños de los sitios web como también por aquellos que la visitan, lo que se ha denominado web 2.0, una nueva generación de la red como un entorno inminentemente social que suple las necesidades básicas de relaciones entre los seres humanos.

Así pues, internet se plantea como una apuesta tecnológica que ofrece la posibilidad de reestructurar las comunidades y las relaciones que en estas se tejen, bajo nuevos preceptos de “convivencia” en una plataforma completamente diferente que ofrece dinámicas sociales similares



Participar

Imprimir

Recomendar

Descargar en PDF

+ Favoritos

Ver Anterior

Ver Siguiente

2 comentarios



Nombre de Usuario

06 / Mayo / 2009

+5 | -1

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.



Nombre de Usuario

06 / Mayo / 2009

+5 | -1

Tras atravesar las estrechas aberturas, se transita por unos suelos sin interés y no se ve ninguna aportación respecto a lugares de juego para niños, a cómo sentarse y hacer corrillos para hablar.

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

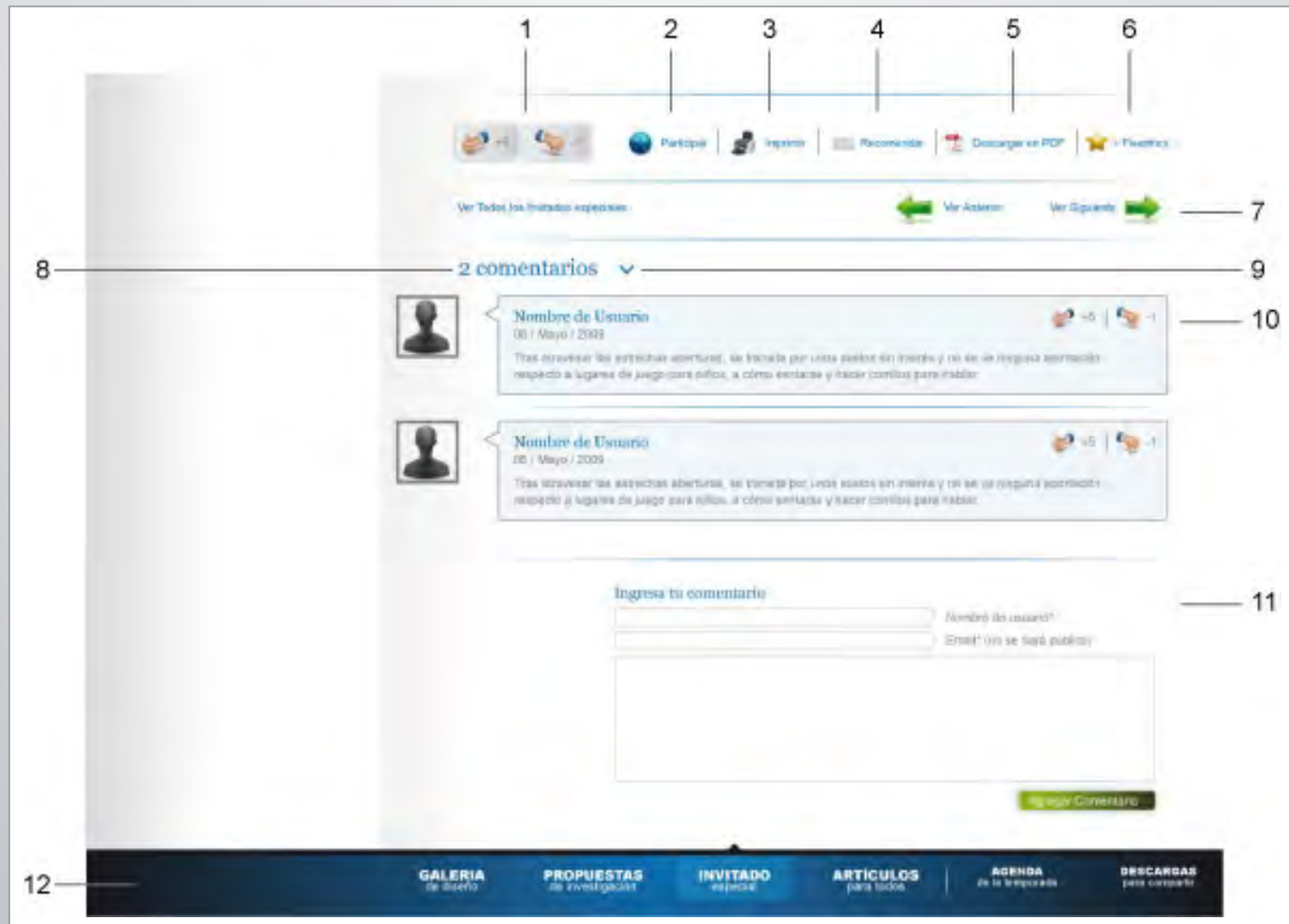
ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Interacción para el usuario

A continuación se identifican algunas herramientas que permiten hacer la experiencia del usuario recordable y con altos niveles de interactividad. Estas herramientas se ubican al final de cualquier publicación.



Otras páginas de contenido

Adicional a las páginas de contenido generada por los usuarios, cuyos enlaces se generan a partir del menú principal, existen también páginas de contenido no generado por los usuarios, que se enlazan desde el menú general o desde otras herramientas que ofrece el observatorio

Desde el menú general



“Qué Es”: Especifica de qué se trata el observatorio y cuál es su dinámica de participación, como también expone cual fue la iniciativa de su creación, cómo y por qué se planteó la herramienta.

“Contacto”: Esta sección permite el envío, por parte de los usuarios, de sugerencias, inquietudes, dudas, críticas, y todo tipo de mensajes que deseen enviar para hacer del observatorio una herramienta mejor y más usable.

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar

¡Bienvenidos!

diseñocolectivo, un foro de diseño e intercambio de experiencias, que nace tras la iniciativa de ofrecer espacios de opinion y reflexion en torno al quehacer del diseño de comunicación (gráfico - visual) Una invitacion a la contruccion conjunta de conocimiento colectivo.



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Registrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaria partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galeria diseño
☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Qué es

Contenido: “diseñocolectivo” es una un espacio que invita a hacer de la práctica del diseño de comunicación un “bien intercambiable” en donde es posible exponer la obra propia y opinar del trabajo de otras personas por medio de temáticas reflexivas. Si bien, el diseño se constituye como una resultante visual de uso cotidiano, es importante saber qué procesos se ven inmiscuidos tras la resolución de un problema, para de esta forma, identificar las variables que motivaron a una resultante visual determinada. Presentado de esta manera, es posible centrar las discusiones más allá de la forma misma y empezar a cuestionar la función sobre la forma.

Se constituye a partir de la inquietud de un trabajo de pregrado del programa Diseño de la comunicación Grafica de la Universidad Autónoma de Occidente (Cali – Colombia) en donde se plantea la construcción de un observatorio que consigne la producción del la práctica del diseño de comunicación (grafico – visual) en cualquier de sus ramas, con fines investigativos y reflexivos.

Por qué y para qué

Contenido: El diseño de comunicación, en su teoría y en su práctica, se ha constituido en una dinámica de alto impacto social, en especial y para este apartado, en el suroccidente colombiano. La incidencia de sus mensajes es evidente y el sector económico al que este pertenece es cada vez mayor. En dicho sector económico muchos son los profesionales a fines que hacen parte de él, convirtiéndose en una amalgama de innumerables resultantes visuales que responden tanto al tipo de profesional que aborda los procesos de diseño, como a la metodología empleada para ofrecer una posible solución y, por supuesto, a los problemas comunicativos en sí mismos. Lo que sugiere que posiblemente no todos los problemas que el diseño de comunicación puedo resolver, sean idealmente abordados por el mismo tipo de profesional, entendiéndose profesional en este caso, a aquel que se dedica a resolver problemas comunicativos por medio de mensajes grafico-visuales, y que puede inscribirse dentro de las tres dimensiones mencionadas a continuación.

Así pues, se identifican tres tipos de dimensiones en las que el diseño de comunicación (grafico - visual) tiene injerencia: la dimensión académica, que responde a profesionales que hacen parte de la comunidad académica y que al mismo tiempo, reflexionan acerca de los mensajes grafico visuales y lo practican como actividad económica paralela; la dimensión profesional en la que se enmarcan todas aquellas personas que su actividad económica es estrictamente el diseño de comunicación (grafico – visual) con fines comerciales y que, generalmente, tiene estudios profesionales en pregrados afines en los diferentes campos de acción del diseño ; y por último, la dimensión empírica que hace referencia a personas que producen diseño de comunicación (grafico – visual) a partir de experiencias, vivencias, sensibilidades estéticas personales, etc. y que no tienen bases teorías estructuradas para abordar un problema de comunicación, pero que la resolución de estos se constituye como su actividad comercial.

Lo anterior ofrece un gran abanico de posibilidades para proponer espacios en los que puedan confrontarse las resultantes visuales a nivel morfológico, sintáctico, metodológico y funcional de las diferentes dimensiones, con un enfoque académico que permita dar cuenta del estado del arte de la producción de diseño de comunicación (grafico – visual) en el suroccidente colombiano con muestras reales, haciendo uso de las nuevas tecnologías y la infinita plataforma que ofrece el Internet para la oferta de este espacio (observatorio).

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar

Contácto



Haz parte de nuestro colectivo, únete a la red de diseño de comunicación gráfico - visual del suroccidente colombiano. Intercambia experiencias, comparte el conocimiento.



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría participar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galería diseño
☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Para nosotros es importante saber qué piensas

“diseñocolectivo”. Queremos saber qué piensas, tus opiniones, sugerencias, aspectos propensos a mejorar o cualquier tipo de inquietud. Con gusto será atendida tu solicitud lo mas pronto posible.

Nombre:

e-mail:

Comentario:

Enviar

Desde otras herramientas del observatorio



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)



Cabe mencionar que no todas las páginas de contenido son enlazadas a partir de los menús, existen también páginas que cuyo contenido son resultado de intervenciones adicionales a la navegación regular del usuario por la herramienta.



Haz parte de nuestro colectivo, únete a la red de diseño de comunicación gráfico - visual del suroccidente colombiano. Intercambia experiencias, comparte el conocimiento.

Esta Temporada: Diseño Web



Invitado especial:

Nicolás Negroponte

Ponencia:

Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negroponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.



Buscar



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galeria diseño
☐ Artículos para todos

e-mail:

Enviar

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)

[usuario](#): comentario del usuario comentario del usuario

Por qué registrarse

Generar contenidos

Siendo un miembro registrado tiene la posibilidad de publicar cualquier tipo de material, exponer tu trabajo, escribir artículos, subir recursos en la sección de descargables y todas las entradas que desees poner en línea de acuerdo con las especificaciones del portal

Recibir boletines de actualización

Al ser parte del colectivo puede recibir periódicamente nuestro boletín via e-mail que le informa las nuevas actualizaciones del portal, novedades, invitaciones y todo tipo de información que pueda resultar de su interés

Lista de favoritos

En el momento en que inicia sesión, tu cuenta hace un recuento de todo el material que ha resultado de tu agrado, generando así un record de tus artículos, diseños, descargables, eventos, etc. de predilección

Nombre*

e-mail*

- Formación profesional*
- ☐ Bachillerato
 - ☐ Estudiante de pregrado
 - ☐ Estudios Universitarios
 - ☐ Estudios de Especialización
 - ☐ Estudios de Maestria
 - ☐ Estudios de Doctorado
 - ☐ Otros

¿Ejerce la el diseño como actividad laboral?

- ☐ Si ☐ No

¿Está vinculado a la academia?

- ☐ Si ☐ No

Nombre de usuario*

Contraseña*

Confirmar Contraseña*

Imagen de perfil

Examinar

Enviar

Esta Temporada: Diseño Web



Buscar



Inicio de sesión

Usuario:

Contraseña:

Enviar

Olvidaste tu contraseña?
¿No eres un usuario Registrado?
[Regístrate aquí](#) o [Entérate para qué](#)



Invitado especial:
Nicolás Negro Ponte

Ponencia:
Comunicación y tecnología
Hacia una sociedad de la información

Director del MIT (Media Lab) Sí se le pide que nombre a un gurú, lo normal es que piense en Nicholas Negro Ponte, director del MIT Media Lab y reconocido cheerleader del mundo digital y de sus implicaciones en la economía y la sociedad del futuro.

GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir

Participa

Seleccione la modalidad en que le gustaría partipar y reciba un e-mail con toda la información necesaria

- ☒ Galería diseño
☐ Artículos para todos

Lo mas Destacado

Invitado especial:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Artículos para todos:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Descargables:

Nombre del artículo(5)
[usuario:](#) comentario del usuario comentario del usuario

Selecciona parametros de búsqueda

- En: ☐ Galería Diseño ☐ Proyectos de investigación ☐ Invitado Especial ☐ Artículos para todos ☐ Agenda Diseño ☐ Descargables ☒ Todos los resultados
- Buscar: ☐ Nombres y/o apellidos ☐ Fecha de Publicación ☒ Orden Alfabético



Buscar

Resultados

A

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda

F

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda

G

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda

Resultado de la Busqueda

Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda Breve Descripción del resultado de la busqueda



[Ver Anterior](#)

[Ver Siguiente](#)



GALERIA
de diseño

PROPUESTAS
de investigación

INVITADO
especial

ARTÍCULOS
para todos

AGENDA
de la temporada

DESCARGAS
para compartir